

Joystick

180
AVRIL
2006

Future
MEDIA WITH PASSION

T 02788 - 180 - F: 6,50 €



EXCLUSIF

BATTLEFIELD 2142

LE FUTUR DE LA GUERRE,
RIEN QUE POUR VOS YEUX

WAAAGH !

Warhammer Online

Mythic sème le chaos
dans le monde des MMO

NEWS ET PREVIEWS

Company of Heroes - Spellforce 2
Stranglehold - Titan Quest
Warhammer Mark of Chaos

TESTS

Cosmereonline
RE Online
Call of Cthulhu
D&D Online



AVRIL 2006 • 6,50 €

180

Joystick

COMMENTS - INFORMATIONS - CALL OF CTHULHU - D&D ONLINE

LA REVOLUTION DU JEU EN LIGNE CONTINUE...



PC CD-ROM

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners. *Nécessite l'achat du jeu et l'accès à Internet. Les frais de connexion sont à la charge des joueurs.

GUILD WARS

FACIONS™

28 AVRIL 2005

WWW.GUILDWARS.COM

JEU EN LIGNE SANS ABONNEMENT*

Sommaire

180 AVRIL 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Company of Heroes	42	Übersoldier	62
Ghost Recon		Victi	60
Advanced Warfighter	40	Warhammer : Mark of Chaos	34
Liquidator Welcome to Hell	63	World of Warcraft	44
Red Orchestra: Ostfront 41-45	26		
Shadow Vault	32		
Spellforce 2 : Shadow Wars	58		
Stranglehold	38		
The Secrets of Da Vinci :			
le Manuscript Interdit	63		
Titan Quest	36		
True Crime : New York City	61		

LES TESTS DU MOIS

Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth	76	Stormreach	80
City Life	75	GTI Racing	86
Commandos Strike Force	89	L'Entraîneur 6	88
Condemned	68	Le Parrain	87
Crashday	83	Locomania	84
Dungeons & Dragons Online :		Marc Ecko's Getting Up :	
		Contents Under Pressure	79
		Onimusha 3 : Demon Siege	78
		RF Online	70
		Th3 Plan	85
		Tycoon City : New York	82
		War on Terror	74



REPORTAGE
À chaque fois qu'un nouveau MMO arrive, son éditeur hurle que ça y est, ce coup-ci, celui-là va vous faire oublier WoW. Warhammer Online, avec son background fantastique et sa communauté énoorme côté JDR papier, pourrait bien être le premier à leur donner raison...



TESTS
Avec Call of Cthulhu et Condemned aux premières loges, c'est la peur qui domine dans les tests ce mois-ci. Et si le frisson, c'est pas votre truc, allez rire un bon coup avec l'inénarrable performance de Jean Reno dans le non moins poilant Onimusha 3.



RÉSEAU
Le MMO médiéval fantastique n'est pas mort, la preuve avec l'arrivée d'un titre coréen : SUN. Pour un background plus original, il faudra plutôt jeter un œil sur Fly For Fun. Et si pour vous, MMO ne rime qu'avec WoW, le guide d'Alterac Valley devrait vous faire ronronner de bonheur.



MATOS
Alors que C_Wiz se cogne l'ingrate tâche de pondre des benchmarks en poussant la GeForce 7900 dans ses retranchements, Caféine s'offre le test du nouveau MacBook Pro, dopé au processeur Intel. C'est clair : on voit qui possède le privilège de répartir les sujets des articles.

ET AUSSI...

Budgets	90	Matos - Test MacBook Pro	124	Réseau Net News - Fly For Fun	104
Courrier des lecteurs	14	Matos - Top Hard	130	Réseau Net News - Mod	
Déclaration d'indépendance	46	Patches	16	Half-Life 2 : E.Y.E.	106
Édito, News	24	Quoi de Neuf	96	Réseau Net News - SUN	102
Et Poke et Peek	136	Reportage :		Réseau Net News	98
Le jeu de la couv' :		Test Drive Unlimited	64	Retrogaming :	
Battlefield 2142	18	Reportage : Warhammer Online	50	Little Computer People	132
Matos - News	116	Réseau Au Secours - WoW		Sommaire CD/DVD	6
Matos - Test GeForce 7900	120	Battlegrounds : Alterac Valley	107	Top Rédac'	66
Matos - Dossier Intel VII	126	Réseau Chronique - Bataille pour la Terre du Milieu II	112	Utilitaires	92

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
CHIEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPIIT : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION

RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHIEF DE FABRICATION : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION

RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Florence Lourier
RESPONSABLE ABONNEMENT : Valérie Bardou
CHIEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD ou deux CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément, et un encart abonnement broché entre les pages 42 & 43. De plus, il comporte un catalogue SFR 20 pages jeté sous blister au dos de la 4^e de couverture sur diffusion France hors export.

DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse

IMPRESSION : Quabecor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi,
77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France -
Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806. Copyright Future France 2006. Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sans accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achat avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Perry
Chief Executive: Greg Zingham
Group Finance Director: John Bowman
Tél: +44 203 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

COUVERTURE
© Electronic Arts

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Pourquoi nous avons choisi la transparence d'Alice ?



Parce qu'on a tout en un : ADSL, téléphone et télévision !

29,95€
/mois

- ADSL jusqu'à 20 Méga
- Téléphone illimité abonnement téléphonique inclus
- Bouquet TV numérique 31 chaînes

Avec Alice, tout est clair !

Renseignez-vous au **10 33** ou sur **aliceadsl.fr**



Pour bénéficier de cette offre, vérifier sur aliceadsl.fr ou au 10 33 (appel gratuit depuis un fixe en France métropolitaine) que votre ligne téléphonique est éligible à l'ADSL (de 512 K à 20 Méga ATM / 16 Méga IP selon votre adresse) et/ou à la télévision et/ou au dégroupage total. Le modem Wi-Fi est prêté gratuitement et le décodeur TV vous est confié contre un dépôt restituable de 70 €. Appels gratuits vers les fixes en France métropolitaine, hors numéros spéciaux. 12 mois d'engagement, sans frais d'entrée ou de résiliation. Assistance téléphonique gratuite. Telecom Italia - RCS Paris B 419 009 170

CD-ROM
DVD-ROM

sommaire #180

Terminé la vie morne et sans saveur, fini de se faire piquer sa gonze par le beau gosse du coin ou d'être le gentil qui laisse sa place aux vieux dans le bus. Ça suffit maintenant ! Nous vous proposons de passer de l'autre côté de la barrière, de devenir un vrai bad boy. D'incarner celui qui vous fait tant peur, c'est une bonne thérapie ça, non ? Et tout ça, grâce à City of Villains. Elle est pas belle la vie ?

DVD

CITY OF VILLAINS

Genre : MMO
Développeur : Cryptik Studios
Éditeur/Distributeur : NCsoft
Site Internet : <http://fr.cityofvillains.com/>
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Bonjour, votre présence ici indique à quel point les super-héros au sourire « ultra bright » commencent à vous taper sur les nerfs. Alors bienvenu dans nos rangs. Braquage, corruption et assassinat vont devenir vos plaisirs quotidiens. Mais avant la distraction il faut officialiser votre existence en remplissant un formulaire disponible ici : www.plaync.com. Vous devez créer une nouvelle identité en cliquant sur l'onglet Account situé sur la gauche de la page principal du site puis sur Create. Utilisez ensuite la clé, indiquée au dos de notre CD/DVD, afin d'obtenir un accès gratuit de 14 jours à nos services. Si vraiment vous vous sentez paumé, consulter les explications détaillées à cette adresse <http://fr.cityofvillains.com/freetrial>. Pour la suite, suivez ce couloir, une cabine d'essayage est à votre disposition afin de trouver le costume qui vous ira le mieux. Évitez les couleurs criardes et le pantalon moultant, c'est plus à la mode, merci. Personne suivante...

DVD

DVD

COMMANDOS STRIKE FORCE

Genre : Action
 Développeur : Pyro Studios
 Éditeur/Distributeur : Eidos
 Site Internet : www.commandosstrikeforce.com
 Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
 Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Ce nouvel opus de la série Commandos vous renvoie une nouvelle fois en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale. Et comme d'habitude, on a une fois de plus besoin de vous pour titiller les nazis. Vous devrez utiliser les talents de chaque soldat mis à votre disposition pour accomplir vos objectifs. Mais cette fois, c'est à la sauce FPS que vous devrez accomplir vos missions. Deux sont disponibles via cette démo qui permet de découvrir les différentes classes comme le bérét vert ou encore l'espion. Affûtez vos canifs, ça va saigner.



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU 2



Genre : Stratégie
 Développeur : Electronic Arts
 Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
 Site Internet : <http://jeuxvideo.ea.com/bfmez/>
 Config minimum : Windows XP, CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
 Config recommandée : Windows XP, CPU 2,3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Electronic Arts n'a pas fait les choses à moitié en pondant une démo de plus d'1 Go qui permet de découvrir pleinement leur dernier RTS tiré du Seigneur des Anneaux. Le tutorial permet de se familiariser avec les diverses commandes avant de mettre une trempe au CPU sur les deux cartes disponibles en escarmouches. Seuls les nains et les gobelins peuvent être sélectionnés parmi les six races disponibles sur la version finale. Pas de Legolas dans cette démo. Fallait pas rêver, on ne met pas l'équivalent d'une arme atomique entre les mains de n'importe qui, non mais.



WAR WORLD : TACTICAL COMBAT

Genre : Action

Développeur : Lighthouse

Éditeur/Distributeur : Nobilis

Site Internet : www.warworld.net

Config minimum : Windows Me/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0

Config recommandée : Windows Me/2000/XP, 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Toujours plus gros et plus puissant, voilà ce que propose War World en vous mettant aux commandes de monstres d'acier. Des Mechs armés de laser, lance-missiles et jet pack qui ont pour but d'éliminer les forces adverses. Vous aurez l'occasion d'apprécier une action rapide et une maniabilité dynamique, digne d'un bon FPS, grâce à l'unique map présente dans cette démo. Cette dernière propose également de vous défouler en solo ou en multijoueur via les mods Arène et Arène par équipe. Pas de quartier, sinon c'est vous qui finissez à la fourrière.



DVD

TOCA RACE DRIVER 3



Genre : Action

Développeur : Codemasters

Éditeur/Distributeur : Codemasters

Site Internet : www.codemasters.fr/games

Config minimum : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows XP, CPU 3,2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Après avoir proposé deux démos solo, Codemasters offre enfin la possibilité de goûter au multijoueur de son jeu de course fétiche, TOCA 3. Mais attention, cette démo propose uniquement l'accès au Online. Seuls ceux possédant une connexion au net pourront profiter des deux modes disponibles (Oval et Touring Car). Notez qu'il est impératif de posséder un compte Gamespy pour se lancer dans ces courses en ligne. Si vous n'en avez pas, on vous proposera de créer un login en quelques secondes sans sortir du jeu.

Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

ACT OF WAR : HIGH TREASON

Genre : Stratégie

Développeur : Eugen Systems

Éditeur/Distributeur : Atari

Site Internet : www.atari.com/actofwar

Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Cette démo, très complète, permet de découvrir Act of War par l'intermédiaire de nombreux modes de jeu. Découvrez trois missions de la campagne solo ainsi que trois cartes pour des parties contre le CPU ou contre des potes. Deux à quatre joueurs peuvent donc s'affronter en LAN ou sur le net en découvrant une petite surprise propre à l'option multijoueur : une carte dédiée aux batailles navales. Malheureusement, une seule faction (Task Force Talon) n'est présente dans cette démo, on ne peut pas tout avoir.



TIMESHIFT

Genre : Action

Développeur : Saber Interactive

Éditeur/Distributeur : Atari

Site Internet : www.atari.com/timeshift/

Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Cette démo permet de découvrir ce FPS futuriste sur un niveau complet. Votre mission est d'infiltrer un bâtiment sécurisé afin d'entrer en relation avec un contact rebelle. Histoire d'arriver au rendez-vous en entier, vous pouvez utiliser votre pouvoir d'arrêt du temps pour échapper aux situations difficiles et vos gros calibres afin d'exploser la tronche des gardes. Pensez quand même à me rappeler de plomber celui qui a organisé ce rencart dans un lieu pareil.

LOCOMANIA

Genre : Simulation

Développeur : 7FX

Éditeur/Distributeur : Nobilis

Site Internet : www.loco-mania.com

Config minimum : Windows 98/ Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9



En résumé

Enfin, voilà la démo pour occuper ses dimanches après-midi en famille. Celle que l'on découvre en compagnie de papy pendant que papa regarde le ranger Walker lasser les méchants. Cette fameuse démo n'est autre que Locomania où l'art de gérer un réseau ferroviaire. Mais avant de porter la casquette du chef de gare, passez par le tutorial qui vous est proposé. Accomplissez ensuite les objectifs imposés des deux cartes offertes. Le tout est accessible dans l'unique mode de jeu disponible : Time Attack. À vos sifflets !

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION DRIVERS :

Drivers ATI Catalyst 5.9 pour Windows 98/Me

Drivers ATI Catalyst 6.3 pour Windows 2000/XP

Nvidia ForceWare 81.85 pour Windows 98/Me

Nvidia ForceWare 81.98 pour Windows 2000/XP

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.05 pour Age of Empires 3

Patch 1.2 pour Battlefield 2

Patch 1.2 pour Star Wars : Empire at War

Patch 1.01 pour Battle for Middle Earth 2

Patch 1.03 pour Battle for Middle Earth 2

Patch 1.1 pour Quake IV

UTILITAIRES :

Hamachi 1.0.0.51

ImgBurn 1.2.0.0

Process Explorer

LA SECTION JEUX :

Vidéo Victi

Mod Cold War Crisis

Mod Last Man Standing

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

N D

LE 7 AVRIL



LYCOS.fr



WWW.TOMBRAIDER.FR



Pour découvrir Lara sur votre mobile :
Envoyez **LARA** au **2 33 33**
Offre réservée aux clients Orange équipés d'un mobile WAP (coût du SMS selon offre souscrite)



PlayStation.2



ASA



XBOX 360

idos.



“Oblivion constitue l’une des plus éclatantes vitrines du jeu vidéo nouvelle génération”

– Xbox360 Magazine



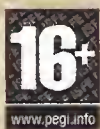
Vivez une autre vie dans un autre monde
Créez des personnages sortis de votre imagination, du noble guerrier au sinistre assassin et faites-les agir.



Combats et magie à la première personne
Un tout nouveau système de combat et de magie pour une expérience de jeu de rôles inédite.



Une nouvelle génération de graphismes
Des visuels incroyables, des villes, des cachots et des forêts ultra réalistes.





The Elder Scrolls IV

OBLIVION™

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Débile ou pas ?

Je me demandais (même si ça paraît bête), on dit : " F.E.A.R. a la meilleure I.A. de tous les FPS qui existent ", mais je me dis, logiquement, s'il y avait une réelle intelligence artificielle, elle devrait savoir que c'est un jeu, non ? Donc elle devrait se créer sa propre façon de penser, elle pourrait prendre le contrôle de tout ce qu'elle veut (l'ordi lui-même par exemple). Donc moi je dis, tant que l'I.A. ne sait pas faire tout ça, ce n'est qu'une illusion d'intelligence.

OniGasHa

C'est une illusion d'intelligence, vous avez parfaitement raison de le signaler. Les méchants de F.E.A.R. ne sont pas vraiment malins, ils font juste super bien semblent. Comme Yavin, en somme. Mais comme je vois que vous en redemandez, je vais bientôt me pencher à nouveau sur la question, histoire d'approfondir le dossier I.A. d'il y a quelques mois.

Démasqué !

Je voulais juste vous signaler qu'il y a une légère erreur dans le joystick numéro 178. Dans le dossier intitulé « Les esclaves de l'or », les articles « Profil du Farmer » (page 90) et « Farmer, Cheater, même combat ? » (page 91) sont les mêmes, malgré le fait qu'ils aient un titre différent.

The Lurker

Mince, vous êtes surpuissant. J'avais même réussi à flouer Caf en lui rendant deux fois le même texte. Allez, rien que pour vous (et pour tous les autres qui se sont inquiétés de ce double), voici le contenu de l'encadré qui avait fini dans les abysses de Xpress suite à un copier/coller malheureux.

FARMER, CHEATER, MÊME COMBAT ?

« Ne versions pas dans un angélisme démesuré : même si tous les farmers que vous pourriez rencontrer dans un MMO vous prétendront toujours le contraire, il serait naïf de penser qu'aucun n'utilise de méthodes litigieuses pour réaliser ses quotas et récolter de précieuses pièces d'or ou autres objets de valeurs. D'une certaine manière cela fait partie des risques du métier. Même si l'essence même du farming peut paraître discutable, toutes les techniques utilisées ne tombent pas forcément dans la catégorie "tricherie". Il existe par exemple des méthodes plus obscures pour rentabiliser au maximum du temps de jeu. Comme celle qui consiste à se connecter sur des canaux de discussion auquel un joueur n'a pas forcément accès dans la zone où il se trouve. Un farmer de World of Warcraft qui dépouille une zone particulière peut au même moment être branché sur le chat d'Ironforge et distiller en temps réel des infos sur les objets rares qu'il récolte, histoire d'optimiser son rendement au maximum en évitant de devoir à chaque fois perdre de précieuses minutes à se déplacer d'une zone de farm vers une zone propice à la vente d'objets. Certains add-on, comme ChannelManager dans Cosmos, permettent d'ailleurs de tirer profit de cette astuce. »

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleurie@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu :
Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Une histoire de boudins

J'ai lu y'a pas longtemps que le PC du futur serait bidouillé avec une télécommande et des autres produits améliorant le ventre et chauffant mieux le fauteuil. Eh bien, moi je suis contre ! Je suis contre tous ces trucs facilitant la vie et ces objets entraînant à appuyer sur un seul bouton pour avoir une page internet. Si ça continue, bientôt on pourra griller du pain sur un scanner. C'est vrai, c'est frustrant car je suis un de ceux qui adorent bidouiller leur PC à la recherche du petit truc qui plante, testent de nouvelles choses avec leur PC avec de nouveaux objets. Donc je suis anti-nouveautés feignantes (mais par contre pas sur le plan perfectionnement et geek-age). Je serais prêt à faire un blocus devant ces « fabricateurs de boudin destiné à consommer et à jeter dès que y'aura des plantages » (ouais parce que leur truc ça m'a pas l'air solide, n'empêche, enfin voilà c'était mon point de vue).

Leyabon

Mon brave Leyabon, en commençant la lecture de votre prose, j'avoue avoir quelque peu opiné du chef. Même si j'ignore complètement à quoi vous faites référence quand vous parlez de « produits améliorant le ventre » et que je ne sois pas certain d'avoir véritablement envie de savoir, je n'ai pu m'empêcher de dodeliner de la tête, ne me demandez pas pourquoi. Mais qu'importe... Vous soulevez là une ébauche de débat intéressant. Moi aussi j'adore bidouiller les PC à la recherche du petit truc qui plante. Surtout celui de Fumble. Je ne suis pas sûr par contre de bien percuter votre analogie avec les boudins. C'est d'ailleurs à peu près à ce moment qu'on perd un peu pied avec votre récit. Et j'en viens finalement à me demander si vous ne seriez pas, vous aussi, quelque peu victime de plantages. Mais votre courrier aura eu moins ou l'intérêt de faire avancer les choses. Lesquelles ? Et dans quel sens ? Cela reste pour le moment un mystère complet.

Around Ze Weurld

Heureux papa d'un petit garçon de 4 jours, j'ai décidé comme tout bon père de lui offrir toutes ses chances de bien démarrer dans la vie... Après tout ça, il ne manquerait plus qu'il n'aime pas les jeux PC...
Arnout

Excellente initiative ! Et puis, je ne suis pas certain qu'il aurait été préférable de l'initier de la sorte à la littérature. C'est lourd, une intégrale de Victor Hugo.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABOONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abotulure@elpinto.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admission.gouv.fr

LE MEILLEUR RTS DE 2005

Le disque additionnel
du jeu plebiscité
par la presse !

joystick 9/10

PC JEUX 95%



REVIENT EN MARS 2006



ACT of WAR

HIGH TREASON

De nouvelles unités, de nouveaux modes multijoueurs détonnants, une campagne solo...

Découvrez Act Of War: High Treason, le disque additionnel d'Act Of War

Nécessite Act Of War pour fonctionner - Plus d'infos sur :

www.atari.com/actofwar



Egalement disponible
en coffret Gold :
Act Of War + Add on



par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féérique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Le Seigneur des Anneaux : la Bataille pour la Terre du Milieu

PATCH 2 1.3

Ce troisième patch pour le RTS fétiche d'Electronic Arts apporte une liste de changements longue comme le bras. Mais seulement une partie infime de cette mise à jour est consacrée à la correction de bugs comme le double spell de Gandalf. Tout le reste est un rééquilibrage de la puissance et du coût de certaines unités et constructions.

Ces améliorations touchent essentiellement les forces du Mordor, du Rohan, du Gondor et d'Isengard. Legolas qui continue d'aligner des troupes entières à lui seul ne semble choquer personne.



Star Wars : Empire at War

PATCH 1.2

Petroglyph Games nous a pondu un patch « touche-à-tout » pour leur jeu de stratégie Empire at War. Du bug qui autorisait deux joueurs à utiliser la même couleur en multijoueur à l'amélioration des performances pour les effets de particules, on peut dire que tous les domaines ont été revus. Les plus intéressants sont ceux touchant l'équilibrage des prix des unités et des bâtiments qui ont été entièrement ajustés.

Age of Empires 3

PATCH 1.05

Rien de bien important ne ressort de cette nouvelle mise à jour consacrée à Age of Empires troisième du nom. On note l'ajout d'une nouvelle map nommée Hispaniola, d'un bouton et d'un raccourci clavier pour la commande Mouvement d'Attaque, mais également la correction d'un bug qui effaçait les métropoles pendant la visualisation d'un replay. Il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches

Quake 4

PATCH 1.1

Les changements appliqués par ce nouveau patch touchent des problèmes concernant l'audio et la vidéo. Il est désormais possible de modifier les options visuelles sans relancer le jeu. La cinématique de fin n'est maintenant plus zappée et les processeurs Pentium sont désormais bien détectés. Côté multijoueur, on note l'ajout d'une option Voice Chat qui permet de communiquer avec sa team sans utiliser des logiciels comme TeamSpeak ou Ventrilo.

**MITRAILLEUSE DE SERIE
FREINS EN OPTION**

Auto Assault®

13 AVRIL 2006

EU.AUTOASSAULT.COM



NCsoft



NETDEVIL

© 2006 NCsoft Europe. All rights reserved. Auto Assault, NCsoft, the interlocking NC logo and all associated logo designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. NetDevil is a registered trademark of NetDevil LTD. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.



www.pegi.info



BATTLEFIELD 2142 BATTLEFIELD

R

ah, saleté de téléphone qui sonne, encore un casse-pieds, qu'est-ce qu'ils veulent encore ? « Allo 'Tomic ? » Oooh tiens, salut Caf'... Hum, euh, pour mes textes en retard, t'inquiète pas, je vais... « T'as prévu un truc mardi prochain ? » Euh, mardi ? Attends, on est quel jour... « Mmhkay, donc tu pars en Suède, ton avion, c'est lundi soir, tu vas voir le prochain Battlefield. » Ah. Bon, bah, d'accord. « Au fait, grouille-toi avec tes textes, ON BOUCLE. *clic* Tôt-tôt-tôt... » Et c'est comme ça que je me suis retrouvé à Stockholm, une ville merveilleuse mais où, quand le vent se lève, on sent quand même un peu les -10°C à midi et les paquets de neige qui volent bas. Ce qu'il y a de bien avec les voyages de presse, c'est qu'on mange très mal dans l'avion, mais qu'à l'arrivée on peut foncer au resto et tout faire passer en note de frais. Du coup, hop, à peine débarqué à l'hôtel à 11 h du soir, direction le bar pour engloutir une entrecôte-frites-mayonnaise. Si je vous raconte ça, c'est parce que, pendant

que je mangeais, j'ai réalisé qu'à la table juste à côté, quatre personnes étaient justement en train de discuter de Battlefield 2, de sa distribution par Electronic Arts, etc. Ça par exemple, des confrères journalistes, venus comme moi voir le prochain titre de la série ? Quelle chance de les rencontrer ! Hello, les amis, comment allez-vous ? Silence de mort. Tout le monde me tire la gueule. Je viens de surprendre par hasard des responsables d'EA en pleine discussion stratégique alors qu'ils étaient de passage chez DICE pour une tournée d'inspection.

Attaque surprise

alors ça c'est marrant ! Ils tombent bien ceux-là, j'avais justement plein de questions à leur poser ! Par exemple, pourquoi est-ce que Special Forces, l'extension officielle, refuse de s'installer sur certains comptes-utilisateur Windows ? Mois après mois, comment se fait-il qu'ils aient toujours autant de bugs à chaque nouveau patch BF2 ? Est-ce que c'est parce que leurs bêta-testeurs sont incompetents ou juste parce qu'ils s'en foutent ? Et qu'est-ce qui s'est passé avec DICE New York ? Le studio des anciens développeurs du mod Desert Combat pour BF1942, embauchés par DICE pour les aider à réaliser BF2, a en-

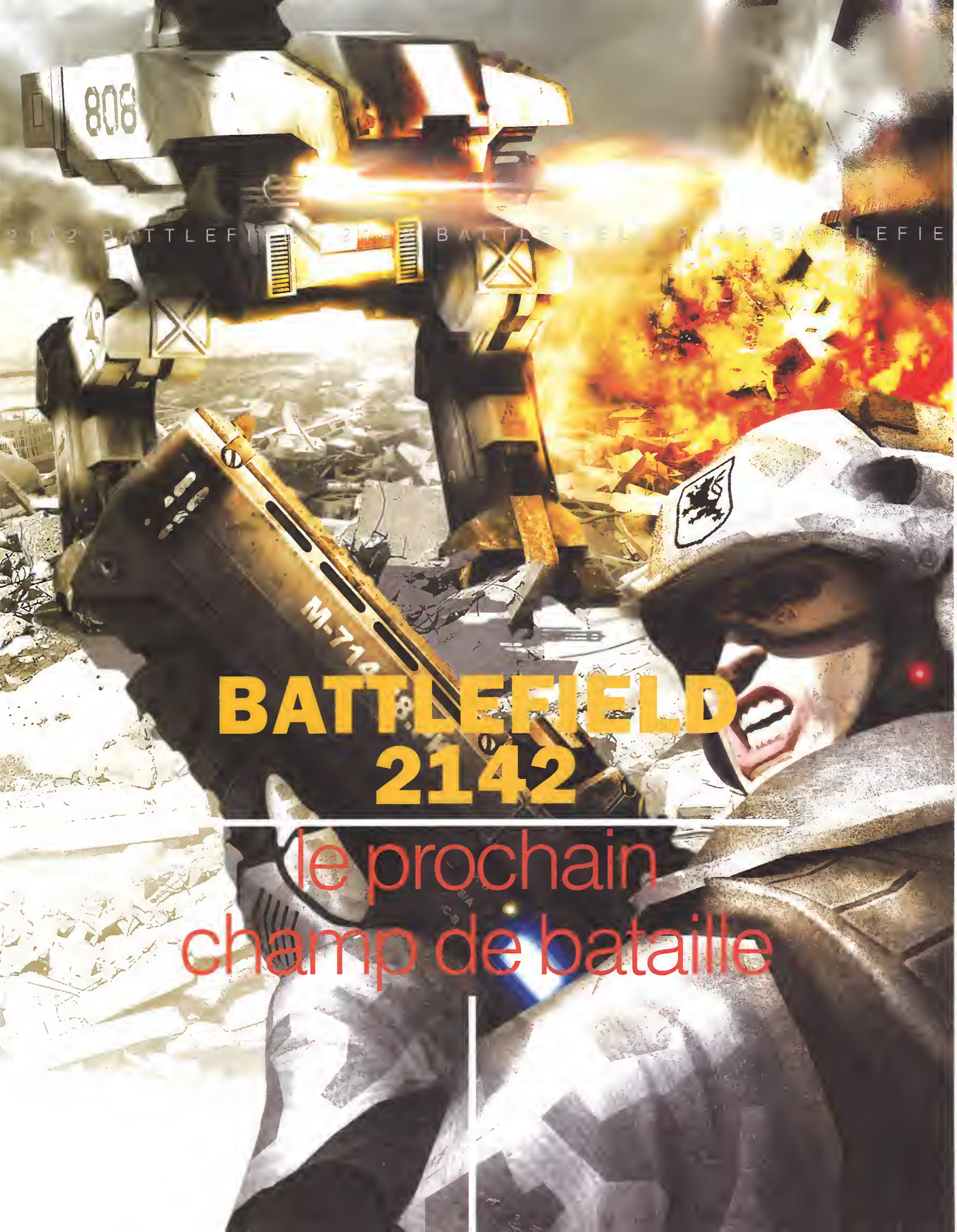
Alors que Battlefield 2 vient à peine de sortir sa première extension, DICE crée la surprise en annonçant déjà la suite !
Après la Deuxième Guerre mondiale, le Vietnam et l'époque moderne, on s'embarque dans un conflit futuriste... Voici les toutes premières infos qu'on a réussi à obtenir.

L'armée barre la route aux populations civiles qui cherchent à fuir les grandes métropoles envahies par les glaces.



PAR Atomic

GENRE : CONCURRENT DE QUAKE WARS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS CE / SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2006



2142 BATTLEFIELD 2142 BATTLEFIELD 2142 BATTLEFIELD

BATTLEFIELD 2142

le prochain
champ de bataille



Il sera possible de customiser chaque classe, en débloquant une sélection d'armes supplémentaires.



Gatlings, lance-roquettes : Patlabor, c'est vraiment toi le plus fort.

effet été fermé après à peine neuf mois d'existence, juste après la sortie de BF2 et le rachat de DICE par Electronic Arts... Hélas ma curiosité n'a pas été satisfaite : aussitôt, mes interlocuteurs se sont exclamés « Oh ! là ! là ! nous sommes très fatigués, il faut absolument que nous dormions, d'ailleurs regardez, nous finissons nos verres très vite et nous partons tous nous coucher ». Je me suis donc retrouvé tout seul, savourant le bilan inespéré de mes premières heures de voyage. Une nuit à l'hôtel Rival : 180 euros. Une entrecôte-frites-mayo : 25 euros. Gâcher la soirée d'une troupe de commerciaux d'EA : ça n'a pas de prix. Vraiment, il y a certaines choses qui ne s'achètent pas.

Le jour d'après

mais le lendemain, en découvrant les premières images de Battlefield 2142, toutes ces petites mesquineries ont été vite oubliées. Quels que soient les reproches qu'on peut faire au suivi des Battlefield, question fun et accessibilité, cette série n'a pas de concurrent. Rendons à BF2 ce qui lui appartient : ce n'est pas par hasard s'il caracole largement en tête des FPS les plus joués sur le net (Counter-Strike excepté). Comme son nom l'indique, BF2142 se déroulera sur les champs de bataille du XXII^e siècle. La Terre est alors au bord de la catastrophe. À l'aube des années 2100, les bouleversements climatiques liés aux activités industrielles finissent par provoquer le pire : l'interruption des courants océaniques qui régulent la

température du globe. Sans remontée des eaux chaudes tropicales vers nos latitudes, les températures s'effondrent. C'est le début d'une nouvelle ère glaciaire. L'Europe du Nord devient semblable au Groenland, les îles britanniques sont prises dans les glaces, en quelques décennies la situation devient apocalyptique : la production agricole est en chute libre, 10 milliards d'êtres humains réclament à manger alors que la planète ne peut plus en nourrir que trois. Et les glaciers avancent partout. Il n'y aura pas de place pour tout le monde... Il va falloir se battre. Une grande migration vers l'équateur s'amorce. Point de passage vital, les rives de la Méditerranée deviennent le théâtre d'une guerre sans merci entre les armées de l'Union Européenne et de la Coalition Pan-Asiatique.

Battlefield 2.142

question gameplay, ce « Battlefield du futur » ne devrait pas beaucoup changer. D'une part parce que, techniquement, il reste très proche de ce qu'on connaît : un peu comme BF Vietnam qui réutilisait BF1942, BF2142 sera une évolution de BF2. Rien d'étonnant à cela : coder un moteur graphique c'est pas rien, du coup il faut, en gros, trois ans pour créer un nouveau jeu en partant de zéro. Sortir un jeu « intermédiaire » au bout de 18 mois permet de réduire les coûts et d'amortir le développement des « gros » jeux. Ça permet aussi de donner du boulot aux équipes d'artistes et autres level designers, qui sinon resteraient les bras croisés pendant des mois entre





Elle a fière allure, la future armée européenne !



La meilleure tactique pour détruire ce blindé consiste à le retourner avec une mine « flip », puis à tirer sur son ventre !



Comme d'habitude, évitez de monter dans un transport dont vous ne connaissez pas le pilote.

chaque nouveau titre. C'est le temps gagné par cette parenté directe avec BF2 qui permet à EA de planifier la sortie du jeu pour l'automne 2006 (c'est-à-dire sans doute novembre ou décembre). Autre motif de ressemblance, les développeurs ne voulaient surtout pas s'éloigner du feeling qui a fait le succès de la série : une guerre du futur d'accord, mais pas de rayons gamma, d'écrans d'énergie, ni de téléporteurs ! On se fritte toujours à la mitrailleuse, à la grenade et au fusil d'assaut. Mais alors, si ce BF2142 est aussi proche de BF2, c'est quoi l'intérêt ? Ce sera juste un bête mod, vendu au prix fort ? Eh bien, non ! Tout le monde le sait, la technique c'est bien, mais le plus important c'est le gameplay. Et, après analyse de ce qui plaît aux joueurs dans le design de BF2 et de ce qui au contraire n'a pas fonctionné comme prévu, la « chasse-aux-défauts » devrait permettre à BF2142 d'affiner encore plus la formule « BF » : toujours aussi fun et facile à prendre en main, mais moins frustrant et mieux équilibré.

Lutte des classes

Première adaptation : la réduction du nombre de classes jouables. Avoir le choix entre six ou sept kits de soldats différents, c'est séduisant sur le papier, mais en pratique c'est très difficile à équilibrer. Résultats : certaines sont plus frustrantes à jouer que d'autres, du coup elles sont moins pratiquées. Or le jeu est équilibré autour de l'idée que toutes les classes sont complémentaires et qu'en moyenne, elles sont jouées à peu près autant... Si un kit est rarement joué, son



Un petit aperçu des prochaines maps ?



absence peu avoir de lourdes répercussions sur l'ensemble de l'équilibre du jeu, des conséquences d'autant plus difficiles à identifier et à contrer qu'elles seront indirectes. Exemple : l'inefficacité relative de la classe Support (mitrailleuse) affecte l'approvisionnement général en munitions, pénurie qui touche surtout la classe Anti-Véhicules, ce qui limite les capacités de défense de l'infanterie contre les blindés, mais permet aussi aux hélicoptères de rester en vol stationnaire au ras du sol sans crainte de se faire sécher par une volée de missiles... En fusionnant plusieurs classes entre elles pour en réduire le nombre total à quatre, BF2142 devrait grandement améliorer leur équilibre relatif, sans pour autant brider la richesse du jeu ou les possibilités de jeu en équipe (au contraire).

Ninja contre mécanicien

ainsi la classe Recon cumulera les avantages du Sniper (fusil à longue portée) et de l'Assault (charges explosives). Doté d'un générateur temporaire de camouflage thermo-optique (à la « Predator »), elle pourra donc éclater des têtes à longue distance ou au contraire s'approcher furtivement pour poignarder un garde ou pour placer des bombes sur la coque d'un blindé. Cette polyvalence inédite devrait favoriser les actions individuelles et éviter la monotonie de la classe « spécialiste », toujours enfermée dans le même rôle. La classe Assault disposera d'un bon gros fusil mitrailleur, d'un lance-grenades à tir tendu (bien plus facile à utiliser que les trajectoires en cloche), mais aussi des équipements de Medic : désormais capable de se battre, mais aussi de se soigner et de ramener ses coéquipiers à la vie, l'Assault sera le

MERCI

TELE2 ADSL. C'EST VOTRE ARGENT QUI VA ÊTRE CONTENT.

 ADSL illimité jusqu'à 20 méga⁽¹⁾	 ADSL jusqu'à 20 méga + téléphone illimités⁽¹⁾ local et national
14,85€	24,85€
Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées	

- L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2
- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités • Pas de frais de mise en service
- Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET!

➤ Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au **0 805 04 44 59**

TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004). Tarifs et conditions au 15/01/06.

(1) Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarifs mensuels TTC applicables sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10€ TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96€ diminués de 3€ pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5€ TTC/mois). Débits ATM maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 20 Mb/s (débit ATM, soit 16,6 M en débit IP) à 608 kb/s (débit ATM, soit 512 k en débit IP) au même tarif en voie descendante et de 800 kb/s à 160 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour toute souscription avant le 30/04/06 pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à Internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 44 59 (appel gratuit depuis un poste fixe) ou sur tele2.fr.



Vous voulez un chiffre impressionnant ? Allez hop, cadeau : 4,56. Ça vous la coupe hein ? Ouch, qu'il fait mal... Certes, là comme ça vous ne pouvez pas l'apprécier. Vous ne savez pas encore que c'est la moyenne des notes de ce mois-ci. Pas brillant hein ? Le genre de moyenne à se faire un peu incendier en rentrant à la maison. 9/20 en gros, pas de quoi pavoiser. On peut toujours argumenter que c'est presque 10/20, mais c'est là que j'apprécie particulièrement la notation sur 10 : c'est sans pitié. Oblivion était le seul titre potentiellement capable de remonter ce chiffre, mais nous avons choisi de le tester dans le prochain numéro (voir la news, juste là, oui à côté). Oh, tout n'est pas à jeter ce mois-ci, mais votre bonheur ne sera pas forcément du côté des tests. En revanche, Battlefield 2142, Warhammer Online/Mark of Chaos et Company of Heroes devraient participer à une production accrue de vos glandes salivaires de joueurs en manque. En parlant de baver, je rassure tout de suite les allergiques à la pomme qui risqueraient de râler en lisant la rubrique Matos : non, nous ne sommes pas des fanboys de la marque Apple. Il n'y a plus depuis longtemps de jeux « Mac » dans Joy parce que plus personne ne produit de titres exclusivement pour cette machine. Logique, vu le marché visé. En revanche, les portages sont nombreux et les nouvelles machines attrayantes, il n'y a donc pas de raisons que nous fassions l'impasse dessus. Autre nouveauté du mois, une rubrique Retrogaming, avec un article sur la genèse de Little Computer People. Que les lecteurs les plus jeunes nous pardonnent, mais elle risque de revenir régulièrement celle-là. Un peu de nostalgie avec interviews des ex-gloires du milieu, ça fait du bien à nos rhumatismes. À moins que ça soit juste le syndrome du canal carpien qui frappe.

Ben, il est où ?

DITO

Caféine

Pas la peine de nous spammer de messages, on SAIT : Oblivion est dispo dans les bacs depuis quelques jours et pourtant, vous aurez beau feuilleter ce numéro 180 dans tous les sens, vous n'y trouverez pas le test. Les plus futés d'entre vous auront déjà flairé l'embrouille, mais pour éviter les malentendus et les rumeurs à la con, on va clarifier la situation. Pourquoi pas de test ce mois-ci ? La raison est toute simple : les conditions imposées par Bethesda pour réaliser la review de leur bébé nous ont semblé bien trop contraignantes (dans leurs locaux, limitée dans le temps, screenshots soumis à approbation). Du coup, on a préféré attendre la version « boîte » pour vous faire un test en profondeur de ce titre qui, à notre sens, mérite qu'on lui sacrifie quelques journées de 48 heures.



Brillant !

Bel exploit scientifique pour les étudiants de l'École Polytechnique de Singapour, qui viennent de mettre au point la première plante qui s'illumine quand elle est déshydratée. Les jeunes savants fous lui ont tout simplement introduit le marqueur génétique d'une méduse et voilà, bingo, ça marche : ça vire au vert fluo qui brille dès que ça a soif. On ignore encore les applications concrètes d'un tel truc même si, à n'en pas douter, en appliquant la technique sur Atomic, cela devrait suffire à éclairer la moitié de la planète pendant un bon moment.

Ze Gaudéfazeur

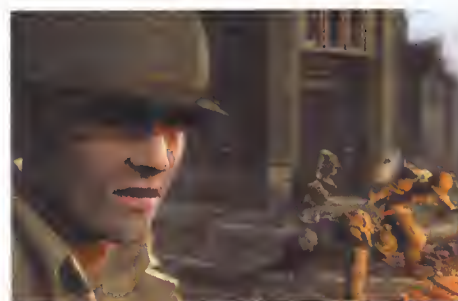


Bon esprit

Après avoir créé la surprise l'année dernière, avec un Lego Star Wars plutôt rigolo et bien foutu, les développeurs de Traveller's Tales travaillent désormais main dans la main avec LucasArts pour nous offrir un deuxième épisode à la hauteur de son modèle. Le cadre est tout trouvé puisqu'après avoir traversé le scénario des trois nouveaux films (Episode I, II et III), on s'aventurera désormais dans la trilogie originale, celle qui a bercé nos enfances de trentenaires grognons. Au menu des réjouissances : amélioration des parties en véhicules, personnages customisables, meilleure gestion de la caméra, attaques spécifiques à chaque héros, nouvelles armes et une difficulté adaptative. Hein ? Ah non ! Ils ne vont pas s'y mettre aussi... Non mais sérieusement, c'est probablement la pire invention de ces dernières années. C'est vrai quoi : quand j'explose Cyd à DotA, j'aime bien savoir que ce n'est pas parce qu'il m'a laissé gagner par pitié. Mais parce que je LUI AI MIS SA MÈRE À CE GROS NOOB.

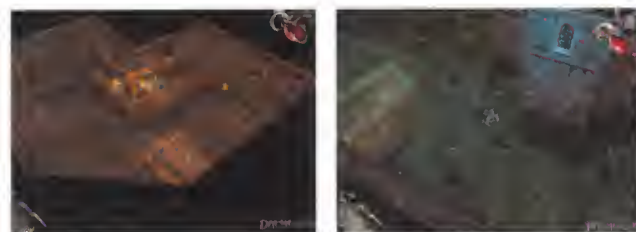
Vous pourriez faire un effort

Un fossère paquistané viens de ce faire arrêté avec un faux passeport alors qu'il tentait de passer la frontière en douce. Les policiers ce son douter de quelque chose à cause des fôtes dont été blinder le documents. Il avais nottamment écrits « Menistère » au lieu de « Ministère ». Ahah quel gro nulle !



Les trois frères

Annoncé l'année dernière sur PS3, Brothers in Arms 3 vient d'être confirmé sur Xbox 360. Il n'est donc plus impossible d'avoir droit également à une version PC dans la foulée. Après un deuxième opus plutôt morne et paresseux, puisqu'on revivait exactement la même histoire au travers d'un personnage secondaire, on se demande ce qu'ils vont pouvoir trouver pour ce troisième épisode. On espère juste que le soldat Baker n'avait pas d'animal de compagnie.



Esprit es-tu là ?

Ça doit être bien cool de parler avec les morts. Poser des questions à d'illustres personnages décédés comme JFK ou Mozart. C'est un peu ce que nous propose Daemonica dans l'esprit et sans les célébrités. Ce jeu d'aventure, développé en Russie et déjà sorti sur ses terres, en République tchèque et aux États-Unis, nous propose d'incarner un enquêteur évoluant dans l'Angleterre médiévale et chargé d'élucider de profonds mystères grâce à ses skills de communication avec tous les clamsés du coin. Pour le reste, c'est du classique avec des dialogues à foison, des quêtes par dizaines et, bien entendu, quelques savoureuses énigmes à résoudre. C'est tout joli, l'univers semble intéressant et le petit souci dans toute cette histoire c'est que le jeu n'a toujours pas trouvé de distributeur en France. Je la refais pour nos amis éditeurs qui n'auraient pas bien compris où je veux en venir : bon-titre-potentiellement-vendeur-stop-toujours-pas-d'-éditeur-en-France-stop. C'est bon là, ou je dois l'écrire en majuscules ?

GENRE : FPS TACTICO-RÉALISTE
ÉDITEUR : VALVE SOFTWARE (STEAM)
DÉVELOPPEUR : TRIPWIRE INTERACTIVE/BIEN CACHÉ
SORTIE PRÉVUE : 14 MARS 2006

RED ORCHESTRA OSTFRONT 41-45



Les développeurs ont modélisé l'intérieur des chars où vous pouvez vous déplacer.

Il y a quelques mois, les développeurs de Red Orchestra parvenaient enfin à décrocher la première place du concours « Make Something Unreal » organisé par Epic et récompensant le meilleur mod UT2004. Avec quelques milliers de dollars en poche et une licence leur permettant d'exploiter l'Unreal Engine 2, ils fondèrent leur propre studio de développement, Tripwire Interactive. À présent, leur objectif est on ne peut plus simple : transformer Red Orchestra en produit commercial, le mettre sur le marché et réinvestir les bénéfices pour développer un nouveau jeu basé sur la troisième itération de l'Unreal Engine. La première étape de leur Grand Plan vient de s'achever puisque à l'heure où vous lisez ces lignes, Red Orchestra : OstFront 41-45 est en vente sur Steam pour moins de 25 dollars. Si vous comptez l'acheter, sachez que le jeu est uniquement jouable en multiplayer. Les treize cartes se déroulent sur le front russe et se divisent en deux catégories. Les plus grandes mettent l'accent sur le combat de chars en proposant un réalisme assez poussé et des décors permettant de tirer



Les fusils permettent la plupart du temps d'abattre un adversaire en une balle.

à près d'un kilomètre. Les autres niveaux font la part belle à l'infanterie en mettant en scène des environnements urbains où vous pourrez plonger au sol, tirer en restant à couvert ou prendre appui sur le décor pour stabiliser le canon de votre arme. Espérons que Red Orchestra ouvre la voie à une nouvelle race de jeux développés par des studios indépendants comme Tripwire.

DR. LOSER

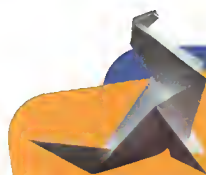
Ayez confiance

Le mois dernier, on vous conseillait d'attendre avant de vous jeter sur Blazing Angels, le jeu de n'aviens de la Seconde Guerre mondiale, développé chez Ubisoft et prévu sur Xbox 360 et PC. On s'est même un peu emballés en disant qu'on le testerait dans ce numéro. Ben finalement non puisque l'éditeur ne nous a rien envoyé du tout, contrairement à nos confrères des mags consoles. La raison invoquée, c'est qu'il faut optimiser tout ça pour nos machines et adapter le jeu à une config clavier/souris blablabla. D'après nos collègues qui jouent à la Xboite, sans être fantastique et atteindre le niveau d'un Crimson Skies, le titre reste un petit jeu d'arcade correct. On va donc ranger notre légendaire scepticisme en attendant de pouvoir mettre la main sur une version de test. Mais on le garde sous la main hein, faut pas déconner.



Un peu de patience...

...Hitman Blood Money arrive bientôt ! Au mois de mai, précisément. Pour la peine, voici quelques nouvelles images des aventures du célèbre agent 47 en train de souhaiter la bonne année à ses amis.



Origami, mon ami

Après une intense réunion de travail chez Microsoft, Bill et Steve ont décrété que leurs Tablet PC ne se vendaient pas assez et que c'était un scandale. Du coup, ils nous les ressortent sous une autre forme, auréolés de l'énigmatique appellation « Origami ». Alors, c'est quoi donc ? Bah, un gigantesque PDA ou un tout petit laptop à écran tactile, ça dépend des points de vue. On peut surfer, envoyer des mails, chatter avec ses potes, écouter de la zique et même mater des vidéos. Il s'agit donc d'un PC « ultra mobile » (ou UMPC) dont les premiers modèles fabriqués par Asus et Samsung ont déjà été présentés au CeBit 2006. Ces « trucs » pèsent un bon kilo, coûtent un peu moins de 1000 dollars et ne devraient vraisemblablement intéresser personne. Ce qui doit ravir le département marketing de Microsoft qui prend ici le risque de viser un nouveau cœur de cible : votre poubelle.





Battlezone 2...

...n'est pas mort et s'est même récemment doté d'un nouveau patch 1.3, corrigeant de nombreux bugs. Six ans après, le suivi est toujours assuré par deux ex-développeurs du titre qui ont l'air d'avoir un peu de mal à tourner la page.

Micro-Yavin

Bon alors attention, je vais crier, vous êtes prêt ? YUUPIIIII !!! Voilà, ça c'est fait et maintenant je peux vous dire pourquoi : Codemasters nous annonce Micro Machines V4. Huit longues années que j'attends ça, voire un peu plus puisque l'épisode V3 n'était pas des plus folichons. L'autre bonne nouvelle : c'est Supersonic Software (responsable de l'illustre Micro Machines 2) qui s'y colle et ça nous promet déjà quelques bonnes heures de fun à se courser les uns les autres sur des tracés aussi loufoques qu'un lavabo ou un bon vieux billard. Le titre est prévu pour l'été prochain et au moins, contrairement aux modèles réduits de mon enfance, je ne risque pas d'aller m'encaster dans le mur parce que j'ai connement oublié d'allumer la lumière en déambulant dans le salon au beau milieu de la nuit.



Guild Wars Factions en version collector, vous en rêviez ? NCsoft l'a fait. Dans la jolie boîte, en plus du jeu (évidemment), on trouvera un bouquin avec des artworks, la bande-son, un tapis de souris, un machin en tissu pour accrocher au mur ou essuyer la vaisselle, des emotes inédites et un calendrier, histoire de ne pas oublier d'avoir une vraie vie de temps en temps.



Gros Bill

Notre cher ami Billou est toujours en tête de liste des milliardaires. Ce n'est pas moi qui le dis mais le dernier classement établi par Forbes. La fortune du monsieur est évaluée à environ 50 petits milliards de dollars, de quoi vous donner le vertige. Avec une somme pareille, il peut tout de même se payer 125 millions d'exemplaires de sa dernière console, compenser les ventes faiblantes et ridiculiser Nintendo et Sony. Ça tombe bien, il paraît que la pénurie de 360 est terminée.



Wing Commander Online

NCsoft vient de s'associer avec Spacetime Studios, un nouveau studio de développement qui compte dans ses rangs des mecs ayant bossé sur des petits jeux inconnus comme Privateer, Wing Commander ou encore SW Galaxies. De là à penser qu'on pourrait bientôt avoir un bon MMO dans l'espaaaaaace, il ne faudrait peut-être pas vendre la peau du Wookiee avant de l'avoir tué.

Satis-Factions

ENFIN SUR PC !



ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM



La liberté de rider à L'INFINI



© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Dofus Président !

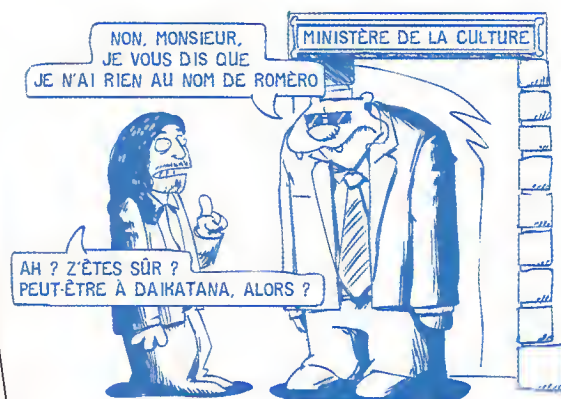
Hard TruXXX

Pour une raison qui m'échappe complètement, les jeux mettant en scène des camions semblent plaire à pas mal de joueurs. Sans doute en raison de l'attrait pour les posters de bombasses siliconées affichées dans tous les coins de la cabine du conducteur. Pour faire patienter nos amis pervers, les développeurs russes de Targem rappellent la sortie prochaine de Hard Truck Apocalypse et nous filent même quelques images en attendant la sortie prévue dans le courant de l'année. En gros, on aura affaire à un jeu super bourrin avec des gros engins surarmés, le tout prenant place dans un univers post-apocalyptique digne de ce bon vieux Mad Max. Ça a l'air plutôt correct visuellement et on attend une version jouable pour juger du potentiel ludique du titre. L'avantage, cette fois, c'est que les fanatiques de gros cube ne seront pas déçus puisque les véhicules seront réellement blindés de canons.



Comme
prévu...

...nos amis d'Ensemble et de Microsoft viennent d'annoncer la sortie prochaine d'une extension pour Age of Empires III. Nouvelles races à jouer, nouvelle campagne solo, bref tout l'attirail standard. Sortie annoncée pour l'automne 2006.



Popculture

Renaud Donnedieu de Vabres, notre vénérable ministre de la culture, vient comme chaque année de gratifier plusieurs personnalités de jolies distinctions, les fameux insignes de Chevaliers de l'Ordre des Arts et des Lettres. Rien de très exceptionnel jusque-là, et j'imagine que vous vous en tamponnez la couette comme de votre premier bisou à la maternelle (coucou Samantha). Sauf que le ministre les a remis à des gens dont le nom ne doit pas vous être inconnu, tels que Michel Ancel (Rayman, Beyond Good and Evil), Frédéric Raynal (Alone in the Dark, LBA) ou encore un certain Shigeru Miyamoto, probablement un touriste égaré qui en aura profité pour taper dans les stocks de toasts au caviar et vider quelques bouteilles de Dom Perignon aux frais de la princesse. Ah, on me signale qu'il s'agit en fait du papa d'un plombier. Mais je ne vois toujours pas ce que... Aaaaah, O.K., Mario. Oui, c'est plus logique du coup. Bref, une belle reconnaissance pour ces talentueux créateurs, qui s'en vont donc rejoindre Bruce Willis et Sylvester Stallone au panthéon des ambassadeurs de la culture.



SAMUEL HADIDA PRÉSENTE

SILENT HILL

UN FILM DE CHRISTOPHE GANS

AU CINÉMA LE 26 AVRIL 2006

www.silenthill-lefilm.com

  
© 2005 Silent Hill Inc. et Davis Production SA. Tous droits réservés.

 METROPOLITAN
FILMEXPORT

Bruits de couloir

La « rumeur », toujours à la pointe de l'info, nous apprend que les prochains Call of Duty auraient pour cadre la Normandie durant la Seconde Guerre mondiale (ça alors, quelle surprise) et, plus étonnant, le Moyen-Orient de nos jours. Tout cela repose bien entendu sur de pures spéculations ou des bribes de conversations entendues non loin de la machine à café. Tiens, du coup, moi aussi je vais me fendre d'une bonne rumeur : il paraîtrait que le prochain Medal of Honor se déroulera au pays des Schtroumpfs. À vos browsers ! Le premier qui me trouve le plus grand nombre de sites web reprenant l'info gagne un exemplaire de Crazy Frog Racer.

MAIS... QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BORDÉL ?!



Parano...

... ou fan de « bat-caves », la société Hidden Passageway (www.hiddenpassageway.com) vous propose de transformer votre demeure en niche à passages secrets. C'est Richard Garriot qui va être content.



L'enfer du jeu

Aujourd'hui, dans notre série « les métiers du jeu vidéo », nous allons ensemble découvrir comment essorer une licence. La solution est simple, il suffit de passer un coup de fil aux gars d'Ubisoft, qui semblent avoir développé de bonnes compétences en la matière. Voilà qu'ils nous annoncent une fois encore un nouvel épisode à leur inépuisable franchise Rainbow Six. Le dernier opus en date se nommera « Rainbow Six : Vegas ». Et à part quelques images alléchantes, c'est tout ce qu'on en sait pour l'instant, même si on ne risque pas d'être fondamentalement surpris par le gameplay, qui devrait rester fidèle à la série. Bon, moi je veux bien, mais on commence un peu à friser l'indigestion. Après Eagle Watch, Rogue Spear, Urban Ops, Raven Shield, Lockdown, Critical Hour et j'en passe (si si, j'en passe), il serait peut-être temps de tenter autre chose. Je ne sais pas, moi, Rainbow Seven, par exemple.

Phrase à la con

8/03/2006 - 18h29

Yavin : 'tain, j'ai pensé « ah oui 6 c'est trois fois 1, logique ».

Yavin : TOUT VA BIEN.

Yavin : mais ça avait un sens : 3 fois 1 fois 2.

Tu sors



Un sacré numéro



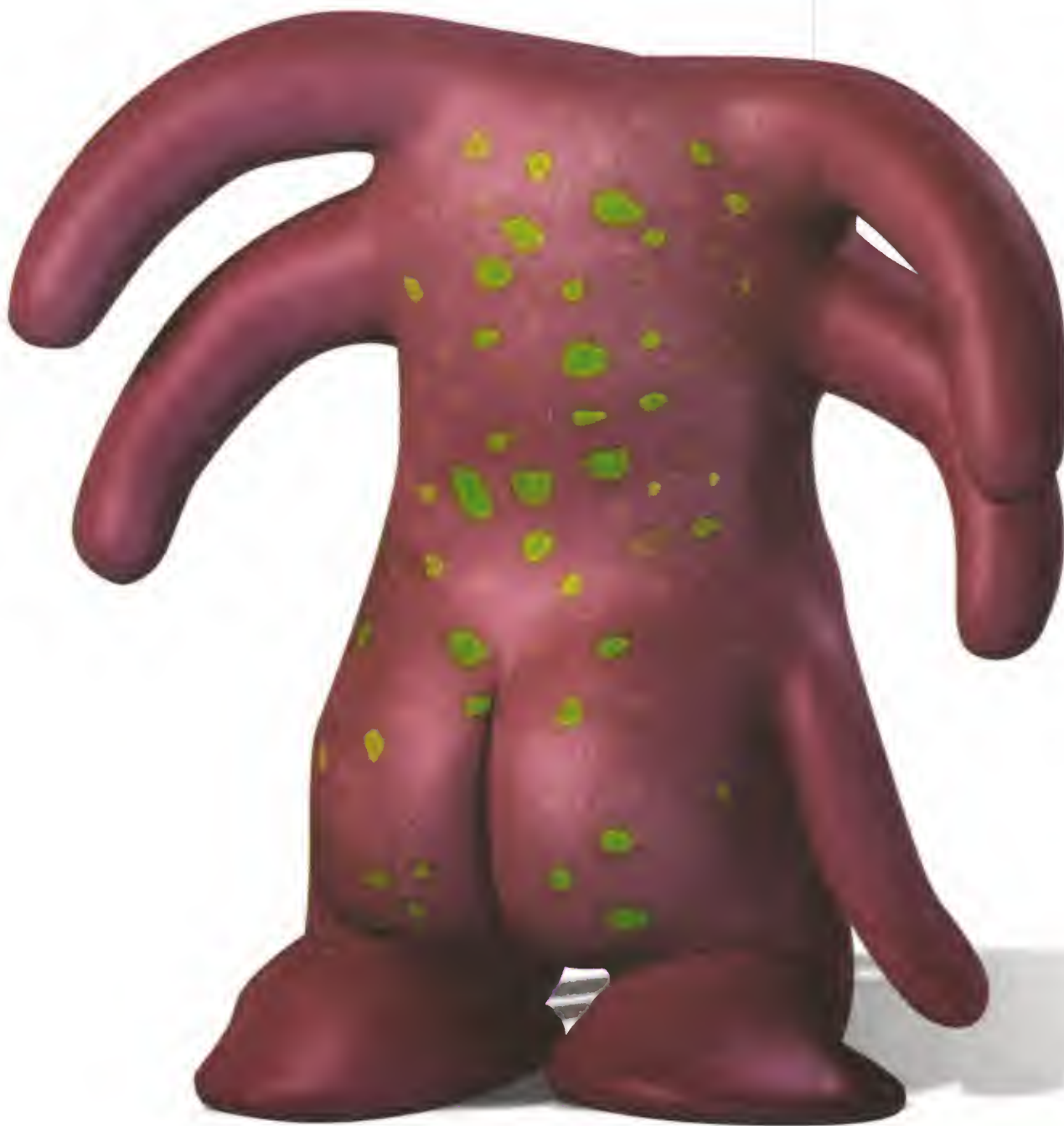
C'était une journée comme les autres au standard des urgences de Brême, en pays teuton. Helmut, préposé au téléphone, sirotait paisiblement son kawa en parcourant les résultats du tiercé quand tout à coup, une sonnerie retentit. Après une pause clope bien méritée, et quelques frivolités avec la secrétaire, Helmut se décida enfin à répondre et perçut à l'autre bout de la ligne une voix à peine audible qui tentait de marmonner ce qui ressemblait à un ultime appel au secours. En parfait boy-scout, notre homme déclencha sans attendre le plan d'urgence et mobilisa tous les effectifs disponibles. Mais arrivés sur place, les secouristes découvrirent avec stupeur que le coup de fil venait d'être donné du fond de son berceau par un bambin de sept mois. Précoce, le petit prodige avait subtilisé le téléphone sans fil familial, sans doute dans l'espoir de réaliser un savoureux canular, et composé le numéro de police-secours. Avant de réaliser qu'il était encore incapable d'aligner deux mots. Quel con.

On vous en parlait déjà le mois passé, ça se confirme : The Movies n'a pas rencontré le succès attendu. Même verdict sans appel pour Black & White 2. Deux échecs pour Lionhead, ça n'a pas fait marrer Peter Molyneux qui a décidé de lancer une bonne vague de restructuration dans sa société, comprendre : virer des gens. Une cinquantaine au bas mot. Il avait dans un premier temps tenté de les rendre plus productifs et dociles, en les attachant à un piquet de bois et en jouant au ballon avec eux. Mais ça n'a manifestement pas eu les résultats escomptés. Étrange, ça marchait pourtant bien dans B&W 2.



La fesse cachée de l'animation

Les Décalés du Cosmos saison 2 débarquent sur Sci Fi
chaque week-end à 20h20



★ BETC EURO RSCG © NBC UNIVERSAL GLOBAL NETWORKS LIMITED.

www.scifityv.fr

DISPONIBLE SUR LE CÂBLE, LE SATELLITE ET L'ADSL



 **Sci Fi**
La chaîne de la science-fiction

SHADOW VAULT

L



Oh que c'est glauque, oh que ça me plaît.

es amis, l'heure est grave. Très grave. L'humanité est en péril, on va tous crever comme des poulets atteints de grippe aviaire et aucune solution ne se profile à l'horizon. Ah si ! Heureusement, des petits malins ont trouvé un passage temporel permettant de retourner en 1958 ! Ouf, on a eu chaud et il ne reste plus qu'à envoyer une armée afin de casser la tête à tous nos ancêtres pour améliorer notre futur. C'est en tout cas ce que nous promettent les développeurs de Shadow Vault et même si je n'ai pas tout compris à leurs élucubrations, j'ai envie d'y croire. Surtout que manifestement toute cette histoire va mal tourner et finir en génocide nucléaire avec un bel univers post-apocalyptique à la clé. Un petit côté Fallout qui n'est pas pour me déplaire. D'ailleurs, Shadow Vault semble s'inspirer un peu du titre légendaire de Tim Cain avec son mélange de JDR et de stratégie au tour par tour, ses personnages évolutifs et sa 3D isométrique. Sauf qu'ici, on dirige une gentille petite escouade de soldats surentraînés et balancés



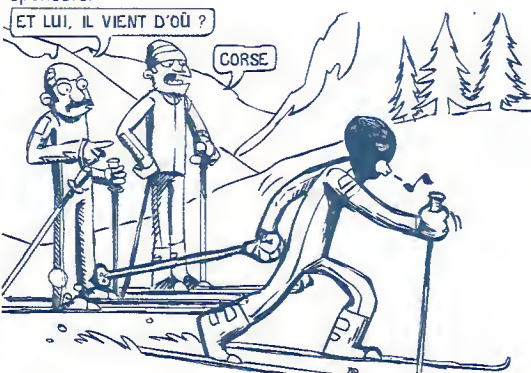
Cool ta machine, on fait des crêpes ?

en milieu très hostile. Une orientation qui tendrait à rapprocher Shadow Vault d'un Fallout Tactics, voire d'un Jagged Alliance, si je voulais vraiment coller une pression énorme aux développeurs slovaques du titre. Ça semble plutôt mignon, le jeu sort tout bientôt et avec un peu de bol on ne jettera pas le CD dans la poubelle après deux parties. Allez, on y croit !

YAVIN

Bonnets d'ânes

Grosse surprise aux Jeux Olympiques d'hiver de Turin où les spectateurs ont pu assister, incrédules, à une domination sans précédent des athlètes belges dans les épreuves de ski de fond et de biathlon. Hein ? Ah mais non, attendez, on me signale qu'il s'agit d'une horrible méprise. Apparemment, Adidas se serait fourvoyé dans les largeurs en fournissant des bonnets aux couleurs belges... à l'équipe d'Allemagne. O.K., ce sont les mêmes couleurs dans le désordre, mais tout de même, Adidas c'est allemand, ça aurait dû les titiller un peu au niveau du patriotisme. Enfin, la bonne nouvelle dans toute cette histoire, c'est que les pauvres athlètes qui s'injectent des trucs de mutants pour aller plus vite vont désormais se sentir moins seuls : nul doute qu'après un tel fiasco, les contrôles anti-dopage vont s'étendre aussi aux sponsors.



Xtreme Pologne



Ça ne chôme pas chez nos amis polonais de Techland ! Après Xpand Rally et GTI Racing (testé dans ce numéro), les développeurs se lancent maintenant dans la production de Xpand Rally Xtreme. Comme le nom l'indique, il s'agit d'une version Xtreme du premier volet, dans laquelle on retrouvera donc plein de nouveaux véhicules

(buggies, tout-terrains, monster-trucks aux roues gigantesques), une quarantaine de circuits flamboyants et même un éditeur pour en créer vous-même, parce que c'est la mode et que de toute façon, on ne vous a pas demandé votre avis. La date de sortie est pour le moment un grand mystère, mais au regard de leur dernière production, si ça pouvait être « une fois qu'il est fini », ça nous changerait.

SUP'INFOGRAPH

Enseignement Supérieur Technique Privé

w w w . e s r a . e d u

Formation au film d'animation 3D.
3 ans d'études.
Admission : Bac + Concours.

Créée en 1997 au sein de l'ESRA,
SUP'INFOGRAPH
est une section dédiée
aux films d'animation 3D,
à l'habillage télévisé
et aux effets spéciaux.

DVD des films d'élèves disponible sur demande.
Annuaire des anciens élèves.

TROIS ÉTABLISSEMENTS EN FRANCE

ESRA - 75015 PARIS
01 44 25 25 25

ESRA CÔTE D'AZUR - 06300 NICE
04 92 00 00 92

ESRA BRETAGNE - 35700 RENNES
02 99 36 64 64



Le 1^{er} groupe privé de formation aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel en France.

GENRE : UNE BIEN JOLIE BOUCHERIE ÉDITEUR : NAMCO DÉVELOPPEUR : BLACK HOLE ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS SORTIE PRÉVUE : FIN 2006

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Hmm, oui, bon, ben, je vais rester planqué dans mon buisson, moi. Et attendre que tout ce beau monde soit passé.

A

aaaah, le printemps ! Les fleurs jaillissent du sol, les petits oiseaux chantent, les journalistes font des ouvertures bateaux, les... mais qu'est-ce que c'est que ce vacarme ? Les quoi ? Les Hordes du Chaos ? Eh bien, on ne peut pas dire que la discrétion soit leur fort. Et qu'est-ce que c'est que cette sale habitude de dévaster le paysage et de transformer ces plaisants pâturages en d'immenses décors de désolation ? Non, mais ça va bien maintenant : il ne faut pas croire que je vais les laisser ruiner mes aspirations bucoliques. Prenez garde, vermines ! Ça va chauffer pour vous.

ON S'Y CROIRAIT

Je fais super bien l'ambiance Warhammer, hein ? Oh, ça va, soyez un peu indulgent. Ça fait un bail que je n'ai plus joué les maîtres de jeu, j'avoue : je suis un peu rouillé. Ce qui ne semble pas être le cas des gars de Black Hole Entertainment. Pourtant, depuis Armies of Exigo, on n'avait plus trop entendu parler d'eux. Mais ça ne veut pas dire qu'ils n'ont rien glandé. Oh que non ! Ils ont empoigné la licence officielle du célèbre jeu de figurines de Games

Workshop et décidé d'en faire un RTS à la sauce Total War, avec des zillions d'unités à l'écran qui s'éventrent dans la bonne humeur. Son nom ? Mark of Chaos.

LES GENTILS ET LES MÉCHANTS

Même si vous êtes complètement étranger à l'univers de Warhammer (ça devrait être moins le cas avec l'article de Fumble sur le MMO de Mythic), inutile de vous faire un dessin : ça parle de l'éternelle lutte entre le Bien et le Mal, de batailles épiques, de gros démons pas beaux et de magie. Le titre proposera quatre armées jouables : du côté des gentils, l'Empire (les plus polyvalents) et les Hauts-Elfes (spécialisés dans la magie) ; et dans la catégorie « bad guys », le Chaos (versé dans le côté obscur et plutôt efficace en mêlée) et les Skaven (des hommes-rats dont la principale force réside dans leur grand nombre). Hormis ces quatre factions principales, on pourra également prendre le contrôle d'autres races classiques en cours de partie, tels que les orcs, les nains, les vampires ou encore les gobelins.



Mark of Chaos, ce sont aussi des histoires d'expropriations qui tournent mal.

Mince, je pense qu'ils m'ont vu. Vite, adopter une attitude nonchalante et décontractée.



Ah, ils ne plaisaient pas quand ils parlaient des vastes champs de bataille.

SUPER-PRODUCTION

Pour suivre la tendance générale des RTS actuels (AoE3, Rise of Legends), qui veut qu'on expédie au plus vite la partie « collecte de ressources et construction », Mark of Chaos concentrera toute votre attention sur le champ de bataille. En dehors d'une partie plus stratégique durant laquelle vous ferez progresser vos troupes sur une grande carte tactique, vous passerez le plus clair de votre temps au cœur de l'action, à pousser des hurlements l'arme au poing. Enfin, pas vous... Sauf si c'est vraiment ce que vous voulez, après vous vous démerdez avec les voisins, ce n'est plus mon problème. Quoi qu'il en soit, préparez-vous à des combats massifs et homériques. Ce qui ne signifie pas qu'il faudra oublier d'être subtil : foncer comme un goret pour finir un siège de château en détruisant les gigantesques tours qui habillent les murs d'enceinte, sur le papier c'est une bonne idée. Quand les dites tours commencent à s'effondrer sur vos propres troupes, cela entame un tout petit peu l'enthousiasme.

BOUH !

Comme dans son équivalent futuriste, l'excellent Warhammer 40k : Dawn of War, la peur jouera un rôle prépondérant dans les affrontements. Si votre adversaire a le moral dans les talons, pensez à lui envoyer une petite vague de monstres qui font peur, histoire de lui faire définitivement péter un câble. Non, ce n'est pas très sport, mais ça a le mérite d'être efficace. Les plus subtils pourront également décider de tirer parti des avantages du terrain :

Raaaah, lovely.



environnements destructibles, forêts, marais, autant de décors variés qui changeront l'impact du champ de bataille sur les combats. Certaines créatures sont néanmoins tellement gigantesques qu'il sera difficile de faire dans la finesse et une bonne charge dans les rangs ennemis sera probablement une alternative tout aussi jouissive. Votre vis-à-vis n'aura alors comme solution que de masser ses troupes en un bloc compact, plus résistant, mais également plus facile à viser pour l'artillerie. Et un gros pâté de fantassins qui se fait connement débusquer par des tirs concentrés, ça fait toujours tache sur le CV d'un général.

CYD, MON MEILLEUR AMI

La campagne solo permettra de vivre ces orgies guerrières du côté de l'Empire ou du Chaos, en embrayant ensuite respectivement avec les Hauts-Elfes et les Skaven. On nous promet également une campagne multi en coopératif, ce qui me réjouit énormément : je pourrai enfin me lancer dans un RTS avec Cyd sans avoir envie de le pendre au fil de sa souris après la partie (et accessoirement, j'aurai même le loisir de lire

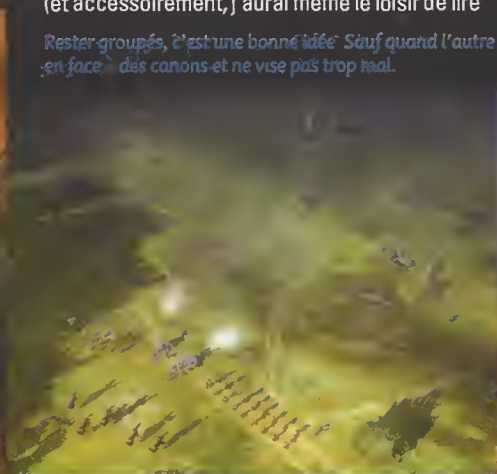
Rester groupés, c'est une bonne idée. Sauf quand l'autre en face des canons et ne vise pas trop mal.



Bon, lui, m'a tout l'air d'être sur le point d'invoquer un truc pas catholique. On va s'occuper de son cas.

un magazine pendant qu'il fait tout le boulot). Je vous épargnerai tout commentaire sur le moteur 3D et les graphismes, ça se résumerait pour le moment à des « aaaaaaaah » pas très explicites. Je pense qu'un petit coup d'œil sur les nombreux screenshots de cette page devrait vous éclairer mieux que je ne le pourrais. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à ronger votre frein et faire preuve d'un peu de patience : Mark of Chaos n'arrivera pas dans les bacs avant la fin de l'année. Cela dit, on y jouera certainement bien avant vous. Oh ça va, je déconne...

FASKIL



Ils ont même modelisé Fumble, c'est l'hall!

B

rian Sullivan aurait pu se la jouer prudent et continuer à amasser des dollars et se taper des gonzzes en surfant sur le succès de sa série des « Age of ». Mais non, le monsieur a le goût du risque et s'aventure sur un terrain glissant : le hack'n'slash. Il faut dire que malgré quelques bonnes tentatives, aucun titre n'a encore réussi à détrôner Diablo 2 dans le cœur des bourrins du clic. C'est le défi que Titan Quest veut relever. On retrouve la patte de Sullivan dans le choix du background. Oubliez le médiéval fantastique et les elfettes en bikini, l'aventure vous propose un large tour d'horizon des grandes mythologies. Vous commencerez en Grèce, parcourrez l'Égypte pour finir dans la Chine de l'empereur Qin, avec même un petit aspect pédagogique puisque le jeu fait sans cesse référence aux mythes et légendes de manière assez respectueuse dans le récit.

JE SUIS TON PÈRE

Côté gameplay, la filiation avec Diablo est très marquée. On est dans du très classique et c'est là justement que c'est plus dur de s'appeler Sullivan :



Tiens, j'ai déjà vu ces bateaux quelque part. Il est parti avec ses graphistes, le Brian?

GENRE : DIABLO CHEZ LES GRECS
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : IRON LORE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2006

TITAN QUEST



L'empilage de corps sera votre activité principale. Quand je vous dis que c'est du hack'n slash à l'ancienne !

Faut p'tet éviter le corps à corps avec celui-là, mademoiselle. Perso je suis dispo.

on pouvait espérer un peu plus d'originalité. L'absence de classes est censée en être une. Si on ne choisit effectivement pas de profil au départ, on se spécialise au fur à mesure dans deux des huit branches de compétences. À mon avis, ça revient un peu au même, si ce n'est que l'on peut à tout moment récupérer ses points pour changer de voie. Déplacement et coups au clic, gestion des sorts et raccourcis, ce n'est pas trop la peine de développer là-dessus. Vous avez forcément déjà joué à Diablo (sinon faudra passer à la rédac prendre votre taloche) et là c'est tout pareil. L'absence de classe resurgit côté inventaire, puisque vous pouvez porter n'importe quel type d'équipement. D'ailleurs, quelles que soient les branches choisies, vous aurez sûrement un personnage mixte. Les gameplay ne sont pas cloisonnés et vous aurez à la fois des compétences de magicien et de gros balèze au corps à corps. L'idée est de vous donner un sentiment de surpuissance. C'est plutôt réussi, mais au risque de rendre le jeu un peu facile. À surveiller sur la version finale.

DÉFILÉ DE GROS

J'ai gardé le meilleur pour la fin : la réalisation. Là, pour le coup, plus rien à voir avec l'ancêtre de Blizzard. Encore heureux, remarquez. Tous les environnements sont très soignés et le niveau de zoom vous permettra de compter les poils sur les gambettes de votre guerrière. Les personnages sont bien détaillés et vous pourrez vous en donner à cœur joie sur la personnalisation du look avec les centaines d'armes et d'armures disponibles. Mention aussi pour les gros monstres (c'est l'autre argument commercial) qui prennent parfois tout l'écran, votre héros leur arrivant à peine au genou. Les combats proposent ainsi une débauche d'effets et d'animations dans un style grand spectacle assez sympa. L'aventure principale promet d'être animée, reste à savoir si le titre ira au-delà pour s'assurer une durée de vie convenable.

NEDD

astuces®

35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS
POUR 6500 JEUX VIDÉO !

grâce à astuces®, plus jamais bloqué!

EXCLUSIF!



Comment ça marche?

Envoyez par sms JOY au 31313

Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service **Gallery>>astuces jeux**.

Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap!

31313: prix d'un sms (non surtaxé)

Sms non surtaxé

Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout astuces® par minitel

35 000 astuces, 1500 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par fax ou courrier

Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

35 000 astuces par sms

Envoyez ASTK+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces! Exemple: pour les astuces de Myst IV sur PC, envoyez par SMS "ASTK PC MYS" au 71111. 24h/24 7j/7



0892 705 111

Tout astuces® par téléphone

35 000 astuces, 1500 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.

0900 70 200
0901 701 501

D

Flinguer le décor, c'est rigolo et ça flatte le moteur physique. Mais ça veut surtout dire que vous visez comme une tache.



» GENRE : FONDU CHINOIS
» ÉDITEUR : MIDWAY
» DÉVELOPPEUR : MIDWAY STUDIOS/ÉTATS-UNIS
» SORTIE PRÉVUE : HIVER 2006

STRANGLEHOLD



Tel Atomic en manque, l'inspecteur Tequila ne rechigne pas à s'élancer derrière le bar.

Hé, Neo, regarde : c'est comme ça qu'il faut faire, O.K. ? Noob.



évidemment, John Woo et les jeux vidéo n'en finissent plus de se faire des bisous. Alors que le réalisateur chinois s'apprête à tourner l'adaptation du consolesque « Metroid » sur grand écran, le voilà qui s'associe à Midway pour une suite officielle, mais en jeu, de son long métrage ciné « Hard Boiled » sorti en 1992. Vous n'avez rien compris ? C'est normal, c'est un petit peu compliqué. Retenez juste ceci : fâché de se voir piller par des Matrix et autre Max Payne, John a décidé de rétablir la vérité : c'est lui l'inventeur du bullet time et des jumps improbables, armes aux poings, et il veut que ça se sache. Du coup, il va nous pondre « le » jeu ultime sur le sujet, histoire de renvoyer ses misérables clones au vestiaire. Pour ceux qui n'auraient pas vu l'œuvre de référence, Hard Boiled (« Lashou Shentan » pour les puristes) nous contait les aventures bucoliques d'un flic, l'inspecteur Tequila, parti venger son ex-coéquipier en infiltrant la mafia chinoise. Aujourd'hui, rien n'a changé, Tequila fait toujours la nique aux gangsters, sauf que ce coup-ci, il va avoir besoin de votre aide. En plus, ces salauds ont kidnappé sa famille pour lui mettre la pression.

NÉOLOGISMES MARKETEUX

Peu avares de formules choc, les pontes de Midway viennent de lâcher quelques infos sur les concepts rigolos qui émailleront le titre. Outre le fait qu'il s'agira d'un jeu d'action/aventure à la troisième personne, vous serez certainement ravis d'apprendre qu'on pourra profiter d'une toute nouvelle technologie qui poutre, baptisée Massive D™ (pour Massive Destructibility). En gros, ça signifie qu'on pourra, grâce au coup de main du moteur physique Havok, démolir tout ce que bon nous semble et vider des chargeurs entiers sur les éléments du décor. Chez Midway, ils appellent ça de la « physique rock'n'roll ». Du jamais vu. Quoi, ironique ? Mais non, allons. On aura également un mode ralenti pour mieux viser, mais ça n'aura rien à voir avec du bullet-time, non, non. D'ailleurs ça s'appellera « Tequila Time », vous voyez bien que ça n'a aucun rapport. Avec un nom pareil, je ne vois pas en quoi ça devrait nous aider à mieux aligner les cibles, mais bref... Sarcasme mis à part, le trailer et les premiers screens qui circulent pour le moment donnent franchement envie. Il faut dire qu'avec le moteur d'Unreal 3.0 sous le capot, il faut vraiment le vouloir pour pondre un truc moche et mou du genou. Dans le rôle principal de ce polar interactif, on retrouvera l'immense Chow Yun-Fat (qui incarnait déjà Tequila dans le film original) et on nous promet une brochette d'acteurs connus pour les seconds rôles. Si le mode multijoueur, dont on ne sait encore rien, tient la route et si la durée de vie excède le temps de survie de Fumble dans DotA, on pourrait bien tenir là un hit potentiel. Et puis, c'est John Woo aux commandes, tout de même. Pas Besson.

FASKIL

EN SORTIREZ-VOUS INDEMNES ??



CONDEMNED



Aurez-vous les tripes pour affronter ce que l'espèce humaine a engendré de pire et de plus insupportable? Un conseil, gardez la tête sur les épaules (au sens propre comme au figuré) pour mener à bien cette enquête policière qui marquera votre vie...

18+

18+

www.pegi.info

JEU UNIQUEMENT
COMPATIBLE

PC DVD
ROM



SEGA®

www.segafrance.fr

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS software © 2006 Monolith Productions, Inc. MONOLITH and the Monolith logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. Distributed by Sega Europe Limited under license from Monolith Productions, Inc. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS and all related titles, logos, characters and elements are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. All other copyrights and trademarks the property of their respective owners.

Tiens, c'est « drôle », l'effet de flou atroce des premières images diffusées a disparu.

Mal foutues ces armes, on ne voit rien quand on tire.



> GENRE : MEA CULPA
> ÉDITEUR : UBISOFT
> DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
> SORTIE : MAI 2006

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

situations géopolitiques rocambolesques et un gameplay travaillé, tels sont les ingrédients de ces quelques titres. L'ennui, c'est que si on avait adoré l'excellent Ghost Recon (2001, déjà), on n'aurait jamais vu la couleur de sa suite sur PC. Annulé, Ghost Recon 2 n'était finalement sorti que sur consoles dans une version honteuse, à la limite de la borne d'arcade et aux antipodes de l'élitisme du premier opus. Mais Monsieur Ubisoft martelait que cette annulation avait été décidée afin de proposer un « formidable » troisième volet bien plus apte à plaire aux vrais fans avides de sensations fortes.



Q

uand on parle d'un jeu estampillé Tom Clancy, il est de bon ton de vous raconter la vie de l'auteur, histoire de bien situer le truc. C'est même assez logique et vous ne pigeriez pas qu'on se mette à disserter sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien dans un texte sur Ghost Recon 3. Ça pourrait éventuellement marcher avec Lord of the Rings Recon ou Ghost le Hobbit, mais... J'arrête ? Ouais, vous avez raison, ça vaut mieux. Du coup je vous la fais rapide, Tom Clancy est un auteur américain blablabla, 80 millions de livres patriotiques vendus et une bonne dizaine de jeux tirés de ses histoires. Rainbow Six, Splinter Cell et bien sûr Ghost Recon. Univers crédibles,

PAD LÉZARD

Apparemment la « bonne nouvelle » c'est que le jeu ne sortira qu'en mai alors que les versions pour consoleux s'afficheront dans les étals des boutiques à l'heure où vous lirez ces lignes. La raison invoquée pourrait même me faire bondir de joie si je n'étais pas rodé aux boniments des communiqués de presse. Ghost Recon Advanced Warfighter sur PC sera com-plè-te-ment dif-fé-rent ! Eh oui ! En tout cas, on me le jure et j'ai quand même vachement envie d'y croire. D'ailleurs, quelques indices laissent penser que tout cela pourrait bien être vrai. Exit la vue « à l'épaule » des versions consoles et, hop, on récupère une belle vision subjective. Cool. On joue avec un clavier et une souris ? Alors les ennemis se montreront plus réactifs pour nous offrir plus de challenge. Avec un peu de chance, on ne devrait pas non plus subir d'énormes flèches rouges clignotantes indiquant que « ATTENTION JOHN, UNE EMBUSCADE !!! » comme chez nos amis dotés de vulgaires pads. Et comme dans le Ghost Recon original, on pourra à tout moment donner des ordres à ses coéquipiers via la carte tactique. Le multijoueur ne sera pas oublié avec des modes de jeu inédits qu'on nous annonce bien entendu fantastiques. Une centaine de personnes bossent actuellement d'arrache-pied pour sortir le jeu dans les temps et on ne demande qu'à admirer le résultat final pour voir si ce ne sont pas que des paroles en l'air.

Heureusement qu'ils ne font pas des jeux de bagnoles chez Ubi, ils n'ont manifestement pas tout compris.

Si je tire dans le pilier, tout s'effondre sur sa tête. Je suis malin.



YAVIN

MOTO RACER 3

Gold Edition

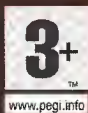


FREESTYLE - SUPER CROSS - CROSS - TRIAL - GRAND PRIX - TRAFIC

Des tonnes
de bonus à débloquent :
Circuits, motos, pilotes...
vous n'êtes pas au bout de vos surprises !

Des dizaines
d'engins et circuits
pour un plaisir de jeu immédiat
et des sensations garanties !

PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE !



C

ompany of Heroes, l'un des jeux les plus alléchants de l'E3 l'an dernier, se dévoile enfin un peu ! Depuis un an qu'on faisait le forcing pour en apprendre un peu plus, ça nous faisait bien plaisir que Tarrnie Williams, executive producer chez Relic, accepte finalement de nous en faire une petite démonstration. Relic n'étant pas vraiment un spécialiste des jeux « historiques », Tarrnie a d'abord tenu à s'expliquer sur ce choix : « La Seconde Guerre mondiale est un excellent sujet, qu'énormément de joueurs apprécient. Mais alors qu'il existe plein de FPS formidables sur cette période [et le bougre en sait quelque chose : il a travaillé sur trois Medal of Honor pour consoles], nous avons trouvé surprenant qu'aussi peu de jeux de stratégie y soient consacrés. » Alors là j'ai été très professionnel : j'ai réussi à ne pas éclater de rire. Entre les Blitzkrieg, les Afrika

Au secours, on s'envole !



- GENRE : STR WW2
- ÉDITEUR : THQ
- DÉVELOPPEUR : RELIC ENTERTAINMENT/CANADA
- SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2006

COMPANY OF HEROES



La destruction partielle des bâtiments devrait permettre de se dissimuler dans les ruines.



Korps, les Codename Panzers, leurs suites et leurs extensions, pas beaucoup de STR WW2 ! ? « Pas beaucoup de jeux nouvelle-génération, je veux dire ». Ah, ça c'est sûr qu'ils se ressemblent tous et qu'ils n'innovent pas beaucoup, on est d'accord. Et vu que Relic c'est quand même les créateurs de Homeworld et Warhammer 40.000, quand ils parlent de STR de qualité on aurait plutôt tendance à leur faire confiance.

NORMANDIE, SCÈNE 1, PRISE 437

Company of Heroes sera donc un jeu de stratégie temps réel racontant les exploits des Américains, depuis le Débarquement du 6 juin 44 jusqu'à la bataille des Ardennes. Contrairement aux autres titres du genre, presque toujours purement tactiques (on se débrouille avec les unités prévues par le scénario), dans CoH on pourra construire des bâtiments et fabriquer de nouvelles troupes pour remplacer ses pertes. Bien sûr, pas question d'aller couper du bois ou d'envoyer des paysans creuser dans des mines d'or pour s'acheter des tanks : ça se veut un minimum réaliste, c'est pas du Empire Earth. Les trois ressources stratégiques sont la chair à canon (manpower), les munitions et le carburant. En s'emparant de certains points sur la carte (dépôts d'essence, quartier général...), on s'assure d'un flux de ravitaillement qui peut ensuite être investi dans des troupes



Le Sherman en version bulldozer sera sans doute bien pratique pour ouvrir de nouvelles routes.





Un classique depuis Call of Duty : la bataille du cimetière.

de ravitaillement de l'ennemi et isoler ses unités qui se battent en première ligne. De plus, la quantité maximale de troupes sous votre commandement dépend du nombre de zones en votre possession.

LES BEAUX ARTS DE LA GUERRE

Bien sûr, Company of Heroes est aussi très attendu pour ses graphismes hors norme. L'infanterie semble modélisée avec beaucoup de détails : chaque membre d'un squad se déplace individuellement, se poste à couvert derrière murets, sacs de sable et cadavres de vaches (depuis Saving Private Ryan, un jeu sur le débarquement regorge forcément de vaches crevées : en Normandie, la charogne de bovin est l'équivalent de la caisse dans un FPS). Au niveau de zoom maximum, CoH



Pour déloger les MG-42, le plus simple est encore de faire sauter toute la baraque



Ils sont tellement jolis ces screenshots, on finira-t par se demander si y a pas eu un petit coup de Photoshop..

supplémentaires, des fortifications défensives, des avantages tactiques... Ainsi, avec suffisamment de munitions, on pourra réclamer l'intervention de bombardiers alliés, ou une frappe d'artillerie lourde. La zone ciblée sera alors martelée par les tirs d'un régiment d'obusiers situé à des kilomètres (en dehors de la carte), dont un général aura temporairement accepté de vous prêter l'appui à longue portée. Les ressources pourront également être dépensées en upgrades pour vos unités : des « sticky bombs » et autres charges de démolition pour vos troupes, ou encore des bazookas, des détecteurs de mines... L'autre intérêt des zones à contrôler, c'est qu'en capturant des drapeaux sur les arrières du front (par exemple avec un raid surprise de parachutistes), on peut couper les axes

devrait être le STR le plus spectaculaire à ce jour : le moteur physique Havok est mis à contribution pour projeter des corps et des débris, les blessés rampent et agonisent dans des mares de sang... Dans les cinématiques, les gros plans donnent l'occasion d'admirer la finesse des personnages et des animations faciales, proches des FPS d'il y a quelques années (pré-HL2). Bien sûr la vue générale (nettement plus pratique pour jouer) est beaucoup moins impressionnante : avec la distance, on perd beaucoup des détails visuels qui permettraient à CoH d'être plus qu'un Codename Panzers. Sur le plan du gameplay, cette précision à petite échelle se ressentira surtout dans la gestion du couvert et des obstacles (qui à l'heure actuelle reste extrêmement sommaire dans les jeux de stratégie), ainsi que l'utilisation d'Havok pour

la destruction du décor en général et des maisons en particulier. Prévu pour septembre 2006, Company of Heroes semble bien parti pour devenir la nouvelle référence du genre... à condition de ne pas se faire griller par le Faces of War d'Ubisoft, dont l'exploitation beaucoup plus ambitieuse du moteur physique pourrait révolutionner les STR s'il tient ses promesses. Difficile pour l'instant de dire lequel de ces deux titres sortira vainqueur de ce duel, mais on ne va pas se plaindre qu'il y ait une telle compétition. Que le meilleur gagne !

ATOMIC



A

Blizzard a déjà prévu la monture de cette nouvelle race : le faskilus.

vec le retard pris par l'extension Burning Crusade et leur problème de boycott en Chine, on aurait pu penser que Blizzard se la jouerait profil bas. Que nenni ! Alors qu'on s'y attendait le moins, c'est carrément sur la deuxième nouvelle race qu'ils ont subitement décidé de communiquer. Énorme surprise pour nous : Blizzard, touché par l'intérêt et la couverture médiatique exceptionnelle de leur jeu par Joystick, a décidé de nous rendre hommage à leur façon. Après les elfes de sang côté Horde, on sait enfin quel peuple viendra renforcer l'Alliance : les loutros.

ADIEU VEAU, VACHE, COCHON

La race des loutros est directement inspirée de la mascotte de Joystick dessinée par Gruth. Ce dernier touchera d'ailleurs un droit pour chaque personnage créé sur les serveurs ! Nul doute que notre dessineux préféré gardera la tête froide et fera un petit don à la WWF, l'organisme de protection de la nature dont le symbole est un panda. Le panda qui, croyait-on, devait se révéler être l'heureux élu de

Loutros Loutros Gally, le chef du clan loutros, dans son palais où il reçoit ses sujets (en fait, un coin de taverne).



- > GENRE : DÉCOUVERTE SCIENTIFIQUE
- > ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- > DÉVELOPPEUR : BLIZZARD ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
- > DATE DE SORTIE : 1^{er} AVRIL 2007

WORLD OF WARCRAFT



Création d'une loutros guerrière. Admirez la coupe de cheveux osée.

Blizzard. Trop difficile, l'idée a finalement été abandonnée... Qu'à cela ne tienne, les loutros sauront tout autant éveiller l'intérêt du monde entier ! Ils sont un peu plus grands que des gnomes et leur air idiot ravira les joueurs qui aiment passer pour des abrutis. Et il y en a. Beaucoup.

WORKS AS INTENDED

Côté gameplay, Blizzard n'a - bien entendu - demandé l'avis de personne. Un ou une loutros se verra attribuer les caractéristiques suivantes : force 10 ; agilité 15 ; endurance 15, intelligence 5 ; esprit, 5. Oui, c'est assez faible, mais les game designers ont tenté de coller au personnage. De plus, les loutros débiteront la partie avec 300 en pêche et en cuisine. Sans oublier leurs aptitudes raciales incomparables : tous les ennemis (joueurs ou monstres) seront automatiquement étourdis tant qu'un loutros sera en vue (skill passif) et ces derniers ne peuvent tout simplement pas mourir (skill passif aussi). Voilà qui devrait provoquer de nombreuses réactions dans la communauté, toujours prompte à acclamer les dernières nouveautés made in Blizzard. En tout cas, Joystick les remercie encore pour ce clin d'œil. Un choix risqué, et un hommage qui nous va droit au cœur. Enfin une excellente raison pour que toute la rédac reroll Alliance !

FUMBLE

COMPU
city



X1300 Pro
PCI-Express
TD 256 Mo MSI

Carte vidéo ATI



MICRO
concept



MEILLEUR
Qualité/Prix
RAPPORT

99,99 €

First Gamer ...
Un petit prix pour
des performances
incroyables...

Mémoire Corsair
512 Mo DDR
PC3200 CL2.5

Stabilité et qualité font de cette
mémoire un atout maître pour
votre PC, et ce au prix d'une
NoName....

Vous alliez hésiter ?

VALUESELECT



Prix Top !!!
44,99 €

PC Serial User II

Pour les Gamers exigeants...



NVIDIA.

Les meilleures
innovations du moment pour
cette offre PC.
Objectif : être prêt à
affronter les
LanParties !

789,00 €



- Boîtier 400 W**
- Carte mère MSI K8N Nforce 4-F
 - AMD Athlon 64 3500 Venice + Dissipateur
 - Disque dur 300 Go Serial ATA 16 Mo
 - Mémoire DDR 1024Mo PC3200 Marque
 - Carte vidéo GeForce NX 6800GS
 - PCI-Express 256 Mo
 - Graveur de DVD Samsung 16X
 - Lecteur multiscarte interne

• Logiciel Antivirus Mc Afee VirusScan

Chipset NVIDIA® nForce4 - 2 x PCI Express x16/x1 - Dual channel - IDE + Serial ATA - RAID - Son 7.1 - RJ45 Gigabit LAN - 4 ports USB 2.0



Ecran TFT 19' Samsung

SyncMaster 920N

Le nouvel écran TFT spécial Gamers

Temps de réponse 8 ms

... Vue imprenable ...

LA SELECTION
VITESSE
DES TECHNICIENS

299,00 €

Luminosité : 250 cd/m2
Contraste : 700:1
Dalle a-si TFT/TN
Magic Bright



Retrouvez la liste de nos
magasins sur
notre site
Internet



22 Magasins

www.compucity.fr - www.microconcept.com

Les marques et logos utilisés appartiennent à leurs propriétaires respectifs - Photos non-contractuelles - Montage PC non-compris
Prix TTC modifiables sans préavis et sous réserve d'erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

L

L'avantage d'un physique hideux, c'est que personne n'ira mater sous sa robe.



Le mois dernier, on vous parlait en long et en large de Supreme Commander, et vous aviez probablement fini noyé dans vos larmes en apprenant qu'il ne sortirait que dans de nombreux mois. Mais comme je ne suis pas un barbare, j'ai de quoi vous faire patienter : un projet très intéressant réalisé par une bande de passionnés. Leur but ? Remettre Total Annihilation au goût du jour. En belle 3D qui claque la rétine tout en gardant les unités originales du jeu de Chris Taylor. Poétiquement intitulé « Spring », le projet est au stade de bêta avancée et nécessitera de posséder le jeu original pour fonctionner. Pour l'instant, seul le mode multi est disponible mais les développeurs ont prévu la prochaine intégration d'une I.A. afin de se farcir quelques parties en solo. Mais ne rêvez pas trop, les maps de TA ne pourront être récupérées dans Spring puisque même si ces dernières étaient réalisées en 3D, elles n'étaient pas prévues pour être admirées sous tous les angles possibles et imaginables. La communauté gravitant autour

ON JOUE À BATAILLE ?

Taper le carton, vous aimez ça ? Ah et vous adorez aussi les jeux de rôle ? Cool, parce que voici Magic Stones, un JDR à base de jeux de cartes rappelant un peu Magic : The Gathering. Le principe est assez simple, on crée des personnages incarnés par la suite sous forme de cartes à jouer et on explore le monde en affrontant une I.A. dotée de ses propres créatures qu'il conviendra d'anéantir en faisant preuve d'intelligence et de tactique. Bien aidé par un chouette character design montrant que les développeurs ont accordé beaucoup de soin à leur titre

(www.winterwolves.com/magicstones.htm).

Et s'il n'y a pas assez d'action à votre goût, tournez-vous vers Mount & Blade, titre original dans lequel on incarne un brave guerrier à cheval muni d'une simple lance évoluant dans un univers où les PNJ vivent leur vie indépendamment des actions du joueur.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Hmm, un bon steak de cheval. Miam.



On voyage de village en village, on combat seul ou avec des alliés dans des joutes impitoyables et on fait évoluer son brave héros. Je ne vous cache pas que c'est effroyablement moche mais vous perdriez beaucoup à vous arrêter à de simples considérations esthétiques. De toute façon, le jeu est jouable gratuitement jusqu'au sixième niveau avant de vous demander de vider vos poches. Largement de quoi se faire une bonne idée du potentiel du titre (www.taleworlds.com/index.html)

YAVIN

Bonjour, je m'appelle Spring et j'ai de la gueule.

J'adore quand un plan se déroule sans accroc.

du titre est conséquente et on peut aisément le comprendre au vu des captures d'écran bien alléchantes pour un projet de cet acabit. Cerise sur le gâteau, le jeu ne nécessite pas une config de la mort pour tourner correctement (un processeur cadencé à 1 GHz et une carte graphique 64 Mo suffiront) et devrait séduire plus d'un nostalgique. À essayer absolument ! <http://taspring.clan-sy.com/>

Classique mais efficace.



Il se plie en quatre pour vous...

Ce concentré de technologie multimédia combine HDTV, puissance, convivialité et simplicité...

300 Go de données gérées par un Pentium IV et de la DDR2. Il vous obéit au doigt et à l'oeil !!!

- Boîtier Enermax CS 10068
- Carte mère Asrock 775 TWINS-HDTV
- Intel Pentium IV 531 (3,0 GHz)+ Dissipateur
- Disque dur 300 Go 16 Mo Serial ATA
- Mémoire DDR2 1024 Mo PC533
- Graveur de DVD LG Dual DVD+-R 16X
- Pinnacle Media Center + télécommande
- Lecteur de cartes 16 en 1
- Microsoft Windows Media Center
- Clavier / souris optique sans-fil Microsoft Desktop 1000
- Chipset ATI Radeon® Xpress 200
- Vidéo Ati 128 Mo partagés, HDTV ready + port PCI-Express
- Serial ATA + Raid + IDE - Son 7.1 - Réseau RJ45 - 4x USB 2.0



DVD
HD
ready

Microsoft



Prix Top !!!
799,99 €



Carte vidéo ATI



Carte vidéo nVidia

RX800XT VTD ViVo AGP 8X

6600 GT PCI-Express SLi

256Mo MSI

Arriverez-vous à suivre ?

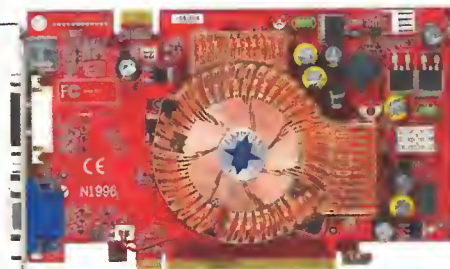
256 bits GDDR3
6 Pipelines
RAMDACs
400MHz
Sorties TV, DVI,
Dual VGA



279,90 €



128 Mo MSI



Boostez vos jeux avec la puissance 6600 GT

135,99 €

DDR3 128 bits - RAMDACs 400MHz

Boîtier Gamer Bleu

Cruise BL42 420 W

La puissance et le look en plus

- USB 2.0 Firewire et audio
- 2 ventilateurs 8cm
- Gauge de température, vitesse des ventilateurs
- Baies 4 x 5,25" + 2+4 x 3,5"

139,90 €



nVidia 7900 GTX ViVo

PCI-Express SLi & HDTV

512 Mo GDDR3

MSI



La plus puissante au monde



569,90 €

Vous êtes passionné d'informatique et vous souhaitez créer votre entreprise ?

Profitez de l'expérience d'un groupe spécialiste du discount Informatique depuis 1996

Ouvrir votre magasin Compucity c'est possible

<http://franchise.compucity.fr>

Le maître du jeu tourne la page de son scénario et nous annonce : « Vous descendez dans la cave de la taverne et vous vous figez aussitôt : au milieu d'une pièce assez grande se trouve une statue étrange d'où émane une forte pulsion chaotique. Et pour cause, elle change de forme en permanence. Le reste de la salle contient quelques meubles, vous voyez un coffre vers le fond. » « Bon, déclare un de mes compagnons, on fouille l'endroit, mais je n'approche pas la statue, je ne la regarde même pas ! » Les autres font pareil et je suis le mouvement. Mais mon attention est irrésistiblement attirée par la statue maléfique. Au bout d'un moment, je craque : « Euh... je sais que c'est une connerie, mais je touche la statue ». Grand sourire du MJ, regards

Entre l'excellent jeu de rôle, les fameuses batailles de figurines, les cartes à collectionner, les livres, etc., il faudrait un sacré manque de culture ludique pour ne pas connaître Warhammer. Je doute que ce soit votre cas, mais si vous n'aviez pas encore trouvé une approche satisfaisante de cet univers fantastique sombre et violent, alors voici une nouvelle option : le MMORPG !

Warhammer Online

par Fumble

Age of Reckoning



Question existentielle : Comment jouer un tueur de Trolls, dont le seul but est de mourir honorablement, dans un jeu où la mort n'est jamais définitive ?

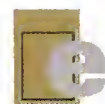
Un petit/cheer et ce shaman gob vous buffera gratuitement. Mais attention si vous l'encouragez trop, il explosera. C'est ça, le Waaagh.



atterrés des autres joueurs. Bah, on s'en est sorti avec quelques blessures et des points de folie. Rien de grave. Que voulez-vous, je suis ce genre de joueur... Et j'adore le feeling Warhammer, où chaque combat représente réellement un danger mortel. En revanche, je n'ai jamais été attiré par Warhammer Battle, le jeu de plateau où des armées entières de petits personnages de plomb se rentrent dedans à coup de hache et de boules de feu. Et voici qu'arrive enfin le MMORPG ! Quel bord choisit-il celui-là ? Eh bien aucun des deux, même s'il tend plus vers la version Battle. Mythic s'est approprié l'univers de Games

Workshop, y a dépensé tous ses points d'expérience gagnés avec Dark Age of Camelot, et voilà les premières nouvelles du résultat.

Tabula Rasa



n arrivant chez Mythic, je ne savais vraiment pas à quoi m'attendre.

Les développeurs travaillaient sur Age of Reckoning (WAR, comme ils l'appellent) depuis maintenant moins d'un an, Mythic ayant récupéré



reportage

REPORTAGE

Wartheim (online)

la licence de Games Workshop à l'E3 2005. Pas question pour eux de reprendre les travaux de Climax, la boîte qui avait failli à développer son propre MMO sur Warhammer. Ils sont catégoriques : rien n'a été conservé de cette version morte. Non, rien de rien. Non, ils ne regrettent rien. Alors qu'ont-ils fait tout ce temps ? Simple : les devs ont pris ce qu'ils savaient faire de mieux, les affrontements Royaumes versus Royaumes (ou RvR, du joueur contre joueur à grande échelle), et les ont améliorés pour WAR. Ce RvR s'annonce donc comme le gameplay de base sur lequel Mythic construit son MMO. Ça ne veut pas dire que le PvE (joueur contre l'environnement) sera sacrifié, comme il l'a été dans Dark Age of Camelot. Cette fois, on nous promet des aventures plus nombreuses, plus cohérentes et surtout mieux imbriquées dans le RvR. On trouvera même des quêtes de PvE Compétitif, où chaque faction affrontera son rival indirectement. Ainsi, lors d'une bataille scénarisée, les orcs devront tuer des PNJ nains pendant que les joueurs nains tenteront de ressusciter leurs camarades à coup de bières ! Même en PvE, il est donc clair que le jeu tournera avant tout autour de cette idée de guerre perpétuelle entre les différentes factions, ce qui reste tout à fait dans l'esprit de Warhammer. Pratique, pour un jeu qui n'est jamais censé finir ! Mais voyons cela un peu plus en détail.

Chacun sa guerre

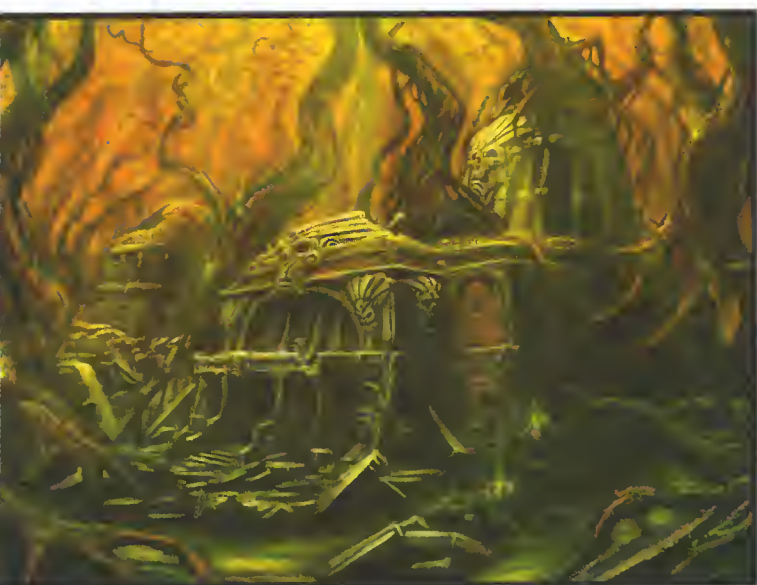


WAR proposera six factions divisées en deux camps. Du côté des gentils : L'Empire (les humains), les nains, et les hauts-elfes. Et chez les méchants : le Chaos, les peaux vertes (orcs

Les nains de Warhammer sont aussi des artisans dotés d'une technologie avancée (la poudre !).



En devenant plus puissant, votre personnage obtiendra des emplacements réservés à ses trophées sur son armure : crânes, pics, etc. Charmant.



Squigs! Squiiiigs!! SQUIIIIGSSS!



et gobelins) et les elfes noirs. Le jeu est ensuite divisé en trois grosses campagnes opposant deux de ces ennemis : Empire vs Chaos, nains vs orcs, elfes vs elfes. Rien ne vous empêche, si vous êtes un nain, de partir dans les royaumes elfes pour leur filer un coup de mains contre leurs congénères à la peau sombre. Votre Alliance le permet. Mais la manière simple reste de se concentrer sur ses propres problèmes. Et pourtant, tout est lié par le background de cet Age of Reckoning. L'histoire débute par une terrible maladie qui dévaste les forces de l'Empire. On ne sait pas grand-chose de ce fléau, et encore moins comment l'arrêter, mais une chose est sûre : cela fait le bonheur des armées du Chaos, prêtes à déferler sur les humains. Le premier réflexe de l'Empire est de chercher l'aide de ses alliés nains. Malheureusement, ceux-ci sont légèrement occupés par une invasion de peaux vertes plutôt bien organisée. Il faut dire que les shamans orcs et gobelins se sont vus offrir des Focus pour améliorer leur magie « Waaagh ». Par qui ? Pourquoi ? C'est un coup des elfes noirs, bien sûr, qui ont senti venir l'attaque du Chaos. Ils en profitent aussi pour mener un assaut sur les haut-elfes, afin que ces derniers ne puissent pas offrir de support aux humains non plus. L'univers de Warhammer n'a jamais été le pays joyeux des enfants heureux, de rires et des chants, mais là, il faut avouer qu'on tient un sacré boxon.

Comment peler l'oignon

Passons l'une de ces campagnes à la loupe, que voyons-nous? Une zone de tutorial, puis plusieurs zones de jeu à la suite, où le RvR prend de plus en plus d'importance sur le PvE. Cependant, aucun doute, les combats entre joueurs prendront place très tôt dans la partie. Il existe différentes étapes de RvR. Tout commence par de bêtes affrontements désorganisés dans une région précise de la zone. On y entre à ses risques et périls ! Néanmoins, il est certain que de nombreuses quêtes vous pousseront à titiller les petits gars d'en face. Ensuite viennent les « Battlefields ». Une zone RvR en comptera un ou plusieurs, et les joueurs des deux clans s'y affronteront pour le contrôle d'un élément précis, telle une tour, un pont ou quoi que ce soit qui puisse donner des bonus divers à son armée. Le niveau



Les constructions orc sont impressionnantes. On se demande vraiment comment elles tiennent debout.



Il n'y a pas que des nains et des orcs dans WAR. Mais avez-vous envie de rencontrer un troll ?

de combat suivant vous emmène dans des instances scénarisées. Sur ces cartes privées conçues pour jusqu'à 32 joueurs, vous vous battez pour une position et gagnerez des points de victoire à chaque succès. Lorsqu'une faction a gagné suffisamment de ces points, la ligne de front bouge vers une autre instance, dans la même zone, ou dans une zone suivante. Jusqu'à arriver dans les zones finales. Beaucoup plus complexes, ces « campagnes » demanderont aux joueurs acharnés de remonter dans le territoire ennemi en enchaînant les victoires, jusqu'à venir frapper à la porte de la capitale adverse ! Si vous êtes un orc, vaincre la résistance naine au beau milieu de leur forteresse et tenir tête non seulement aux nains, mais aussi aux personnages non joueurs et même aux éventuels alliés venus prêter main forte... ça vaut bien un petit pillage non ? Dans un monde de guerre perpétuelle, on ne peut pas laisser une faction squatter le terrain de l'autre indéfiniment. C'est pas sport. Éventuellement, le jeu repoussera les envahisseurs dans leurs territoires et la partie recommencera. Mais avant cela, les devs sauront récompenser les vrais guerriers avec un petit peu de

saccage, de violence aveugle et de viols ! Hum, non peut-être pas de viols. Il y a des choses qui passent dans le privé d'une table de jeu, mais qui seront mal vues dans un MMO.

Plan de carrière

Pl reste encore pas mal d'années d'évolution technique avant que l'on puisse retranscrire le feeling et la liberté d'un vrai jeu de rôle dans un MMORPG. Mais rien n'empêche Mythic de conserver un maximum de règles de Warhammer : l'adaptation n'a pas à sacrifier l'ambiance et le système de Games Workshop. Ainsi, l'évolution des personnages se fera via différentes professions, toujours plus puissantes, comme dans le JDR. Pour l'instant, on compte deux groupes de métier : combattant et adepte (pour la magie). Tout l'aspect social (baratin, charme, etc.), qui permet à de pauvres clampins de rester en vie durant une campagne de lancer de dés,

reportage

REPORTAGE

n'a plus sa place ici. Le choix reste néanmoins assez large et débute par un bête boulot de base, comme soldat ou ranger. Chaque profession propose un panel de bonus et de compétences que vous pouvez acheter dans l'ordre que vous souhaitez, en dépensant l'expérience gagnée sur le terrain. Simple non ? Une fois tous les prérequis possédés, vous pouvez changer de métier. Cette nouvelle étape vous permet de vous spécialiser dans votre voie, ou de bifurquer vers une profession différente. Si vous aimez combattre à distance, vous voudrez peut-être passer de ranger à carabinier et manier ainsi l'arc comme les armes à feu ? Une troisième étape vous donnera un nouveau choix, avant de terminer par une dernière carrière. À noter : si jamais vous ne vous êtes jamais écarté de votre spécialisation, vous aurez accès à terme à un métier de prestige (champion de justice, répurateur...) pas forcément plus puissant que ceux proposés aux autres joueurs, mais nettement plus classe.

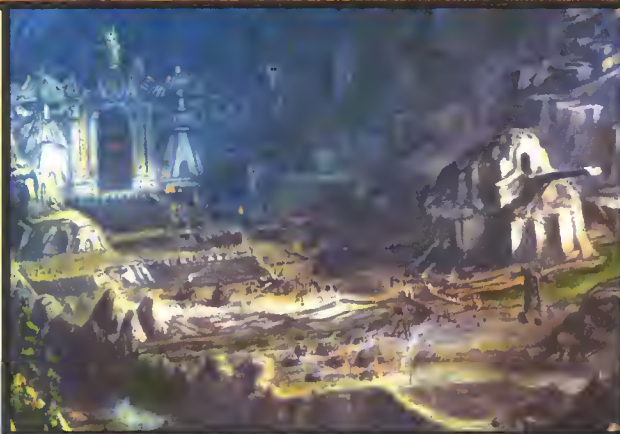


Mère-grand, comme vous avez de grandes dents !

Partie réservée au MJ

Chaque profession apporte donc son lot de compétences à acheter (différentes armes à maîtriser, coups spéciaux) ainsi que des bonus aux caractéristiques. Celles-ci seront directement tirées des règles de Warhammer : points de vie, endurance, force, mental, etc. Le MMO s'efforce d'être aussi proche que possible de l'original. Idem pour les points de folie et les points de destin, bien connus des rôlistes. Les premiers vous pourrissent la vie alors que les seconds vous la sauvent plus d'une fois. Il en va de même dans le MMO : chaque point de destin vous permettra d'échapper à la mort sans pénalité. Néanmoins, n'espérez pas en amasser beaucoup. Vous en gagnerez un par jour, tout au plus. Quant à la folie, elle fait office de dette d'expérience qu'il faudra rembourser (sauf si vous préférez attendre qu'elle se résorbe toute seule avec le temps). De plus, la folie empêchera les joueurs de se rétablir trop facilement. Elle ne touchera pas au potentiel de chacun, mais à leur capacité à rester longtemps en course. En cas de batailles intenses, les personnages les plus affectés ne seront pas forcément écartés des combats, mais il ne faudra pas leur demander de tenir la ligne de front... Pour peu que les développeurs collent un effet visible à l'état de folie d'un joueur et ça pourrait être très drôle. Imaginez un nain avec une grosse hache parcouru de tics nerveux ! C'est pas une bonne idée, ça, Mythic ? Je n'arrête pas d'imaginer des trucs pour ce jeu, faudrait qu'ils m'embauchent...

Les PNJ se batront aussi ensemble pour mettre un peu d'ambiance et ne pas trop s'ennuyer.





Aucune interface sur ces screens, mais Mythic penche en ce moment pour quelque chose proche de WoW, histoire de ne pas bousculer les habitudes.



Le petit coin des concessions

Évidemment, il existe encore de nombreux flous sur les règles de WAR. Lorsque l'on aborde un sujet aussi complexe que la magie par exemple, Mythic préfère nous demander de revenir un peu plus tard. Ils n'ont aucun scrupule à développer un système taillé sur mesure pour Age of Reckoning. Après tout, la magie de Battle est extrêmement brutale, alors que celle du jeu de rôle reste stricte et très dangereuse (pour le magicien !). Sans compter que les objets magiques, qui ne sont pas normalement pas légion, alors que tout le monde sait qu'un MMO en regorge généralement. Faut bien récompenser les joueurs. Alors, comment mettre en place des règles qui gèrent les différents types de sorcellerie, la magie haute des elfes, les huit couleurs de magie de l'Empire et le Waaagh des peaux vertes, et qui conviennent à un monde persistant peuplé de millier d'abonnés ? Bon finalement, inutile de m'embaucher hein, je vais vous laisser bosser là-dessus tout seuls. Idem pour l'artisanat dans le jeu, rien n'est encore fixé avec précision. Il y aura assurément du crafting dans WAR, avec collecte de ressources, mais le système exact reste en cours d'élaboration. En revanche,



Sacrilège ! Une statue naine désacralisée. Ces orcs ne respectent-ils rien ? Euh hen non, duh.



Le nombre de points de folie infligés à un personnage mort dépend de la manière dont il sera ramené à la vie (résurrection de prêtre ou respawn).

Mythic se montre catégorique : ces activités seront totalement liées à l'effort de guerre. Création d'armes et d'armure, de munitions, oui. Des vêtements ou des trucs triviaux inutiles, non. La décision est prise, maintenant il faut bosser les mécanismes.

Rangez les pincesaux à trois poils

Pendant ce temps, le monde de WAR s'étoffe artistiquement. Après les orcs et les nains, Mythic devrait s'attaquer à l'Empire (et ses mutants !), et une version jouable sera présentée à l'E3. Le monde est vraiment joli, avec un petit côté World of Warcraft dans le design. La touche cartoon, probablement, mais les textures sont nettement plus fines. L'ensemble pourrait être qualifié de « copie de WoW » si ce dernier n'était pas déjà une grosse repompe du style Warhammer, qui existait bien avant. Et on peut remonter loin comme ça : Donjons&Dragons, Tolkien, le folklore européen mélangé... stop ! On s'en tape. Des beaux décors, des beaux modèles et plein d'animations, c'est tout ce qu'on demande. Et Mythic semble vouloir nous satisfaire, par exemple au niveau de la customisation, avec une grande panoplie d'armes et d'armures que l'on décorera avec différents designs et coloriera à sa guise. Ce n'est pas tout : on pourra montrer l'humeur de son personnage avec des animations faciales et surtout son aspect changera avec sa puissance : un orc « haut-niveau » deviendra plus grand et plus large qu'un noob, un nain vétéran pourra faire pousser sa barbe pour afficher son expérience ! Ce genre de bonnes petites idées, Age of Reckoning devrait en être bourré. À ce propos, notons aussi cet aspect technique important : en RvR, les collisions seront gérées par le moteur 3D. C'est-à-dire que les personnages ne pourront pas se traverser les uns les autres. Everquest premier du nom possédait ce genre de feature, mais n'offrait pas de PvP à l'époque. Ici, l'impact sur le gameplay change complètement la donne ! Les guerriers, censés prendre les coups et protéger les magiciens plus faibles, auront enfin l'occasion de former une barrière

physique pour bloquer et isoler leurs compagnons des attaques ennemies en corps à corps. Cela causera-t-il des problèmes de lag ? Le netcode tiendra-t-il ses promesses ? Espérons-le.

Le Chaos tranquille

Vous aurez peut-être remarqué que WAR s'aborde plus avec intérêt et curiosité qu'avec une excitation démesurée. WAR ressemble un peu à une construction naine. Elle démarre sur une base extrêmement solide : l'expérience de Mythic en matière de RvR. On ajoute des murs costauds, car les développeurs de Dark Age of Camelot apprennent aussi de leurs erreurs passées : un PvE conséquent, cohérent et utile, sera associé de façon homogène au PvP. Il ne reste plus qu'à poser un toit et décorer l'intérieur et vous aurez une vraie bâtisse naine : carrée, massive, épaisse. Je ne dis pas que leur pari est gagné d'avance, mais le projet de Mythic dégage une maturité raisonnable qui rassure, quand d'autres jeux patinent dans la semoule, tentent des innovations douteuses ou bien sont purement et simplement annulés. Le paysage des mondes persistants du PC devrait évoluer d'ici 2007 et la sortie de WAR, mais j'ai l'impression que ce MMO y possède déjà sa place. Bien entendu, Mythic n'est pas exempt de défauts et DaOC n'est pas non plus un jeu parfait. Il reste donc beaucoup de points sur lesquels les développeurs devront prouver leur talent avec Warhammer Online : Age of Reckoning. En tout cas, j'attends la première bêta avec impatience !

En instance scénarisée, le jeu équilibrera automatiquement les deux groupes avec des personnages non joueurs.



Un bras de hobbit dépasse du sac de ce géant. Warhammer Online ne manque pas d'humour noir.



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX 360



DÉCOUVREZ LES SECRETS DE LA CONSOLE QUI VA CHANGER LA FACE DU JEU VIDÉO.

XBOX 360TM

LE MAGAZINE OFFICIEL

TEST EXPLOSIF !

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

La guerre, la vraie,
comme au cinéma !

AUSSI EN TEST

Fight Night : Round 3
Burnout Revenge
The Outfit

DOSSIER

TEST DRIVE UNLIMITED

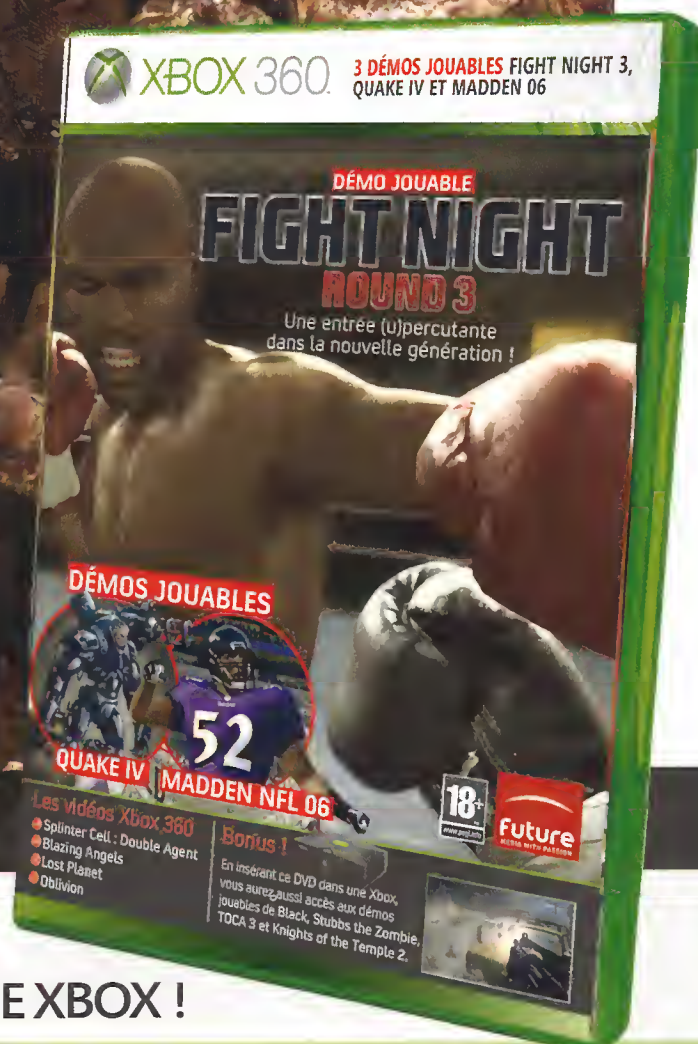
Une véritable révolution dans
le jeu de course.

PRATIQUE

Reliez votre Xbox 360 à votre PC
Windows Media Center.

EN VENTE ACTUELLEMENT

DECouvrez TOUS LES SECRETS
DE LA NOUVELLE GENERATION DE XBOX !





Derrière ce portail, une mine infestée de squelettes.
Non, je ne suis pas pressé.



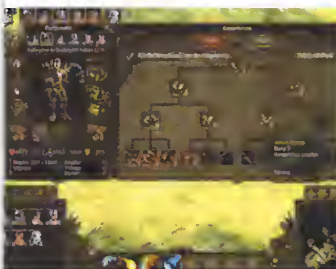
SPELLFORCE 2 SHADOW WARS

Si l'idée de mélanger RTS et RPG avait permis à Spellforce, premier du nom, d'apporter une brise de fraîcheur dans un paysage ludique un chouïa terne à l'époque, il faut bien admettre que sur la longueur, le titre montrait quelques faiblesses. Qui plus est, les développeurs n'ont jamais tenu leurs promesses sur la partie multi : les fameux modes originaux qui devaient tout déchirer, on les attend toujours. La maigre communauté, pourtant assez remuante, n'a jamais vraiment été prise en considération et ses doléances étaient demeurées jusqu'ici lettre morte. Mais les gens de Phenomic ont depuis retrouvé l'usage de leurs oreilles et se sont mis à écouter leurs fans. Grand bien leur en a pris.

Bon, où est-ce qu'on s'est loupés ?

De manière générale, ce nouvel épisode a été revu dans une optique de simplification. Oh, ne montez pas tout de suite sur vos grands chevaux, vous allez voir : c'est pour votre bien.

Les incontournables péons, sans
qui les cailloux s'ennuieraient.



Inventaire centralisé, arbre
des compétences... rien à dire :
l'interface est limpide et bien
pensée.

C'est moi ou il fait un peu chaud
tout à coup ?

D'ailleurs, nous aussi on va faire simple : partons du principe que vous n'avez pas joué au premier opus et décortiquons les principaux mécanismes de jeu. Située dans un univers héroïc-fantasy peuplé de la panoplie de créatures habituées au genre (humains, nains, elfes noirs, etc.), l'action est centrée tout entière autour de votre avatar, coincé dans une guerre qui le dépasse entre la Lumière et les Ombres. Pour parvenir à vos fins, vous devrez bien entendu remplir une série d'objectifs particuliers, sous forme de missions mélangeant hack'n'slash et stratégie en temps réel. Elles vous permettront à la fois d'avancer dans l'histoire, mais aussi de gagner de l'expérience. Celle-ci vous servira ensuite à améliorer votre personnage en dépensant de précieux points de compétence dans l'un des deux « arbres » du jeu : le combat ou la magie. Vous pourrez ainsi allègrement grimper jusqu'au niveau 30 et acquérir l'un des cent talents disponibles (ou l'upgrader). Il y a donc de quoi faire. Qui plus est, votre avatar sera accompagné tout au long de l'aventure de ses fidèles alliés, les Héros (qui pourront « leveler » également), et recevra ponctuellement un coup de main d'autres potes d'armes baptisés Compagnons, attachés à des missions spécifiques.



GENRE
Savant mélange

ÉDITEUR
JoWood
Productions

DÉVELOPPEUR
Phenomic/
Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Fin avril 2006

Question de point de vue

Comme dans Spellforce 1, vous pouvez choisir à tout moment de basculer entre une vue RTS standard ou une vue RPG, avec la caméra placée derrière votre avatar. Selon les phases d'action, il sera bien entendu judicieux d'en préférer l'une ou l'autre, à vous de voir. Bonne nouvelle : la vue RPG, à la troisième personne, a subi d'importantes améliorations et devient désormais jouable en toutes circonstances.

Fini les angles parfois un peu limite qui décourageaient finalement d'utiliser cette possibilité. Une fois en mode RPG, vous contrôlez votre avatar de manière classique, avec les touches de direction. Et pour vous simplifier encore plus la vie, vous pourrez demander au reste du groupe de vous filer le train. La partie RTS a également bénéficié d'une attention toute particulière. Le nombre de ressources a été réduit à trois (fer, pierre et lenya) et celles-ci deviennent désormais communes à toutes les races (pour rappel : dans Spellforce 1, certaines matières premières n'étaient exploitables que par certaines d'entre elles). Enfin, la gestion des péons a été optimisée pour obtenir une plus grande fluidité dans le déroulement des missions.

Recrute péon avec BTS

Par exemple, vous pourrez les affecter à la collecte d'une ressource particulière dès leur création. Une fois générées, ces unités iront donc directement puiser la matière désignée dans le rayon le plus proche. Bien entendu, rien ne vous empêchera par la suite de les réaffecter à d'autres menues besognes. Mais cela permet de lancer la production de main-d'œuvre sans avoir à s'en soucier une fois la commande passée. Du côté des combats, on retrouve le célèbre système du « click & fight » grâce auquel vous pouvez sélectionner une unité ennemie et avoir immédiatement accès à tous les talents offensifs de vos combattants. Et si l'on veut se la jouer « old school », il est toujours possible de procéder de manière traditionnelle, en cliquant sur un allié, puis une action, puis enfin l'ennemi visé. Mais faites-moi confiance, vous allez rapidement réaliser que, dans la fièvre d'une joute impliquant des armées conséquentes, le « click & fight », ça vous sauve les fesses.



Peut encore mieux faire

Bon, comme c'est une preview, inutile de vous cacher qu'il subsiste encore quelques détails qui fâchent. Comme dans le premier épisode, la réactivité des unités laisse à désirer. Parfois, elles demeurent désespérément stoïques pendant que leurs petits camarades se font massacrer à quelques mètres de là. D'autres fois, alors qu'elles sont plutôt mal en point, elles s'entêtent à pourchasser des Titans nettement plus balèzes, ce qui se termine généralement par un grand « sprotch ». Le pathfinding souffre aussi de quelques bugs un tantinet pénibles : unités qui refusent de bouger ou qui butent lamentablement sur des parties du décor. Des petits travers qu'on espère voir corrigés dans la version finale :

ça nous avait déjà un peu pourri le premier, ça suffit maintenant. Graphiquement par contre, c'est la claque. C'est tellement zouli qu'on a envie de tendre l'autre joue. Détails des unités, ombres dynamiques, bloom, bref toute la panoplie des effets tape-à-l'œil comme on aime. Reste une grande inconnue : le crucial mode multijoueur, complètement oublié dans cette version. Phenomic nous assure qu'on y trouvera des modes originaux et une campagne en coop plutôt alléchante, mais les promesses tenues n'étant pas vraiment leur marque de fabrique, on se gardera bien de s'enthousiasmer trop vite. Allez, je suis faible, je vais quand même faire un petit bond sur place. Vivement le mois prochain.

Fa s k i l



Ces spectres là-haut sont immortels s'ils restent à proximité de leur cristal. Un petit « pull » sera le bienvenu.



Tous mes potes sont morts, je suis mal en point et seul face à ce « truc » énorme. Pourquoi ai-je un mauvais pressentiment ?



es développeurs sont des êtres humains aussi. Il leur arrive de vouloir créer un jeu qui ne soit pas franchement très commercial, un truc qui provoquerait des cauchemars chez n'importe quel éditeur. Un titre absolument pas marketable. Pourtant, il faut bien que ça sorte ! Alors, venus des quatre coins de la scène vidéoludique française, des silhouettes ont codé dans l'ombre un jeu d'action aventure pour le moins singulier : 3D en noir et blanc qui met mal à l'aise, design torturé imaginé par un fan de Druillet croisé avec Frank Miller, sons étranges, dialogues qui feraient passer une invocation de Cthulhu pour un livre d'enfant. Traîtrise, mort, violence, désespoir... voilà ce que nous offre Victi, le jeu indépendant de Freegamer.

Épileptiques s'abstenir

Sept personnes travaillent sur ce produit, dont le premier épisode (ou chapitre) est vendu 13 euros sur le net. Mais elles préfèrent

Certains plans sont fixes, d'autres bougent, mais tout est vraiment en 3D.



VICTI BLOOD BITTERNESS

GENRE

Univers étrange

ÉDITEUR

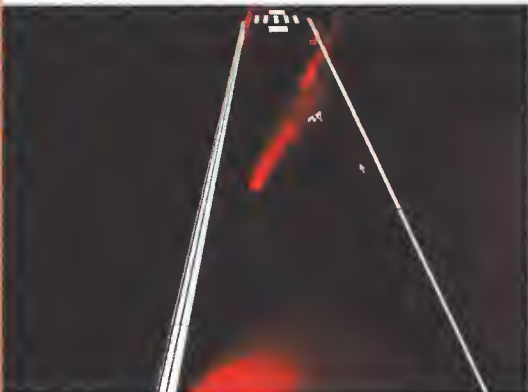
Freegamer.net

DÉVELOPPEUR

Freegamer/France

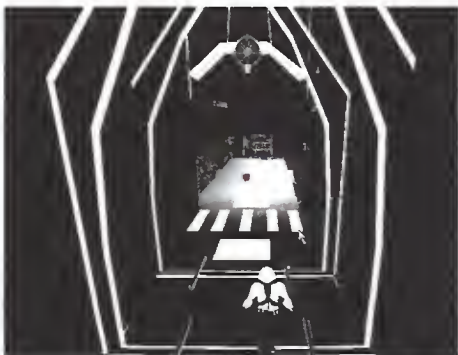
SORTIE PRÉVUE

Dispo



La pièce que j'ai détestée. Que va faire Freegamer pour la rendre moins impopulaire ?

rester anonymes, histoire de ne pas se griller dans la profession avec leurs maladies mentales. De quoi éveiller notre attention, n'est-ce pas ? J'avais très envie de mettre la main sur Victi, afin d'en apprécier l'ambiance et le scénario inhabituels : vous y jouez le rôle de l'ignoble Dehon, en lutte contre le Mal qui envahit son sanctuaire et détruit l'univers. Difficile d'en dire plus, car le déroulement du jeu et la narration

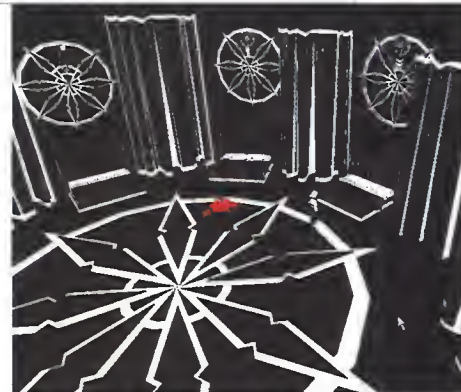


sont extrêmement obscurs. On adhère néanmoins très rapidement à cette sensation de malaise et d'ignorance, tout simplement parce que l'on sait qu'elle fait partie de « l'expérience Victi ».

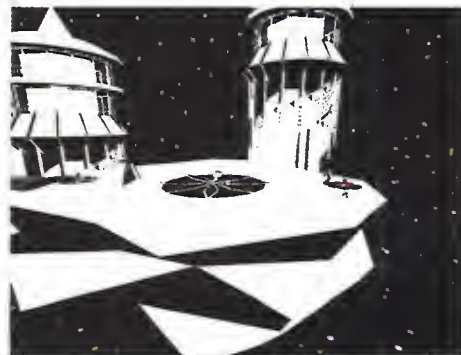
Encore et encore

Ce que je n'arrive pas à comprendre, c'est le choix des développeurs de ne pas implémenter de sauvegarde. Les contrôles du personnage, parfois imprécis, amènent le joueur à mourir plus que de raison, et ce, malgré des précautions extrêmes. Et à chaque fois, il faut tout recommencer depuis le début ! Certaines actions étant parfaitement linéaires, cela devient une vraie torture après quelques essais. C'est vraiment dommage, car tout le reste du gameplay se base essentiellement sur de la réflexion pure, à partir d'indices divers (texte, séquences audio ou vidéo). Les fans de Myst-like pourraient facilement être séduits par ce jeu stylisé s'ils arrivaient à surmonter la frustration des morts répétées. Freegamer, assez réactif aux critiques (on a beaucoup discuté du problème), a promis de modifier le premier chapitre rapidement pour éviter ce premier contact trop violent. Et paraît-il que la suite du jeu est plus calme. Ce qui devait être un test se transforme donc en preview, le temps de les laisser corriger le tir. C'est ça, les aléas du direct ! En attendant, vous pouvez toujours jeter un coup d'œil sur la vidéo (voir CD/DVD).

Fumble



Des taches rouges et jaunes viennent egayer les décors. En général, c'est du sang.



Quand un titre cartonne, explose le box-office, trône en tête des ventes pendant plusieurs mois sans défaillir, la logique commerciale veut qu'on lui accorde les honneurs d'une suite. Et quand il se vautre lamentablement, mis à mort par les critiques, couvrant ses développeurs de honte... ben, on n'en tient pas compte et on sort aussi un deuxième opus, des fois que ça fasse un peu rentrer de la thune quand même. Après Los Angeles, True Crime plante donc son « intrigue » sur la côte Est des États-Unis, à New York. Notez la présence de guillemets servant à insister lourdement sur une certaine forme de prudence journalistique.

Yo yo yo

Alors, de quoi ça parle ? Et est-ce que cette fois-ci, ça risque de nous amuser ? Marcus Reed, le « héros » qu'on aura la « joie » d'incarner (notez les guillemets, à nouveau, j'insiste) est un flic un peu brutal, ancien criminel passé de l'autre côté de la barrière pour le meilleur

GENRE
Violence gratuite
EDITEUR
Activision

DEVELOPPEUR
Luxoflux Corp/États-Unis
SORTIE PREVUE
Avril 2006

TRUE CRIME NEW YORK CITY



Le système de visée est particulièrement réussi. Ah non, qu'est-ce que je raconte. C'est l'inverse.



« Euh, monsieur l'agent, vous êtes en train de tabasser la victime là... ».



Pour True Crime 3, les suspects apprendront aussi à contourner les obstacles. J'ai hâte.

et (surtout) pour le pire. Marcus a une mission : nettoyer la ville de la vermine qui l'infeste. Même si cela implique de massacrer quelques innocents au passage, parce qu'après tout, ça fait partie des risques du métier. Bon, jusque-là, ce clone de GTA a l'air plutôt sympathique. New York, c'est une grande ville, avec de la racaille à tous les coins de rue, et en bon flic de choc, on va devoir exercer son autorité pour recadrer tout ce beau monde.

Attention, ça va spoiler

Je ne voudrais pas vous gâcher la lecture du test complet le mois prochain, qui sera probablement passionnant (vu que ce sera pour ma pomme), mais je ne peux pas m'empêcher de vous teaser un petit peu : ça part mal. Très mal. Bon, déjà, pour commencer : c'est moche. Même pour un jeu développé sur PS2, on a rarement vu une telle débauche de mauvais goût visuel (mention spéciale aux portes en bois avec un reflet métallique). Et puis, il faut bien admettre que la maniabilité, décrite dans le précédent épisode, n'a pas été particulièrement améliorée, sans doute pour ne pas déconcerter les adeptes. Oh, je voudrais aussi vous parler de l'I.A. qui a l'air « révolutionnaire », par exemple quand un fugitif que je poursuis bute inlassablement sur un obstacle du décor et se met à courir sur place, avec les yeux d'un gibier traqué, alors que je l'observe calmement en me grillant une clope à deux mètres de lui. Après dix minutes de cette « course » effrénée, je me suis finalement résolu à interrompre le sketch pour lui passer les menottes. Mais ça promet pour la suite... Je pourrais encore m'étaler sur plusieurs pages, mais comme ça reste une preview (et que j'ai déjà trop abusé des guillemets), je préfère me garder un peu de biscuit pour la mise à m... le test.

askil



Hé, on se calme avec les pyramides humaines. Vous vous croyez à Abu Ghraib !?

Burut frappe encore ! Les talentueux développeurs de Kreed (l'un des plus mauvais FPS de l'année 2004) sont de retour avec Übersoldier, déjà sorti en Russie depuis quelques mois sous le nom d'East Front. Le nouveau titre, beaucoup plus poétique, signifie en gros Super-Soldat, mais « über » lui ajoute un subtil parfum de « race supérieure » qui plaît toujours aux claqueurs de talons. Le scénario du jeu semblant lui aussi avoir muté en cours de route, plusieurs fois en fait, on ne va pas trop s'attarder sur les incohérences. Dans la version actuelle, la séquence d'intro raconte comment Karl Stolz, un pauvre officier nazi lâchement assassiné par d'affreux maquisards français, est ramené à la vie par la magie tibétaine occulte d'un médecin cyborg SS. Eh oui, c'est la dernière trouvaille du III^e Reich pour dominer le monde : produire en masse des armées de super-zombies de la mort. On a eu de la chance, heureusement que dans la vraie vie les Allemands n'y ont pas pensé ! Génétiquement modifié, doté d'étonnants pouvoirs supranaturels, l'Übersoldat a tout de même un petit défaut : cet indiscipliné refuse catégoriquement d'obéir aux ordres de ses

ÜBERSOLDIER



Received: grenade
61 | 110 | 32 | 28

Trois nazis égorgés = bonus de vie !



Übersoldier, c'est aussi une escapade en sous-marin...



créateurs. Pire : cet ingrat s'efforce de les massacrer. Scheiße ! Ça c'est rudement pas de bol !

Attrapez-les tous !

Comme tout bon cadavre fraîchement réanimé, votre mission, si vous l'acceptez, consistera à poursuivre des types en blouse blanche qui s'enfuient en glapissant de terreur. Bonus de crédibilité si vous parvenez à leur décapsuler le crâne et à leur bouffer le cerveau en grognant de façon convaincante. Oubliez les shoots WW2 classiques style Medal of Brothers of Duty : pas question cette fois de se planquer, de jouer en finesse ou d'économiser les munitions. Comme les plus perspicaces l'auront peut-être déjà compris, ce jeu n'est pas une simulation historique réaliste (le fait d'incarner un mort-vivant parapsychique capable de manipuler le temps était un indice subtil). On est plutôt dans l'esprit des gros shoots bien bourrins, avec plein d'ennemis très rapides et très bêtes qui galopent dans tous les sens et des rafales de plomb qui font tout exploser de partout. Histoire de bien enfoncer le clou, qu'on comprenne qu'on est plus proche d'un Painkiller que d'un énième Call of Honor in Arms, le jeu accorde des bonus si on fait preuve de skill : trois ennemis étripés d'affilée au couteau augmentent votre score de vie maximale de deux points ! Et trois headshots à la suite renforcent la résistance de la bulle protectrice temporelle derrière laquelle vous pouvez vous abriter des balles... Bref, ça s'annonce complètement délirant. Comme en plus le moteur graphique maison se montre moins vieillot qu'on n'aurait pu le craindre de la part d'un petit développeur russe sans un rond, au final l'OVNI en question pourrait s'avérer amusant.

Atomic

GENRE
**Boucherie
épileptique**
EDITEUR
**CDV
Entertainment**

DÉVELOPPEUR
**Burut Creative
Team/Russie**
SORTIE PRÉVUE
Printemps 2006

GENRE
Embarrassant
EDITEUR
**Reef
Entertainment**

DÉVELOPPEUR
**Parallax Arts
Studios/
États-Unis**

SORTIE PRÉVUE
**Est-ce bien
utile ?**

Qui n'a jamais eu envie de créer son propre jeu vidéo ? Imaginez un instant : vous êtes un gros gros fan de Doom. Vous avez des potes qui savent coder, vous dessinez un peu aussi, ce genre de chose. Allez, vous prenez votre courage à deux mains et c'est parti : vous allez développer un FPS ! D'abord, trouver un scénario qui tue. Après quelques bières au bar du coin, votre crew pond un truc hyper carré, avec plein d'hommages à votre titre préféré :



« Epic environments with cinematic special effects ! »

« Unique, high-energy gun-toting gameplay ! »



LIQUIDATOR WELCOME TO HELL

dans le futur, les humains vivent en paix et inventent une porte intersidérale pour voyager dans l'espace. Mais ils rencontrent des méchants aliens qui transforment les planètes colonisées en lieux bizarres : des marais géants ou une sorte d'enfer par exemple, c'est cool. Vous concevez ensuite plein de monstres, en mélangeant un look organique un peu crado avec de la haute technologie. Et pourquoi pas un peu de fantasy tant qu'on y est ? Hop, quelques armes réalistes, genre on joue un Marine et tout. Trop fort. Sans oublier plein de



niveaux avec des portes et des clés. Le but, ça serait de survivre pour détruire les stocks de fuel qui font marcher les portails intergalactiques. Waouuhh ! C'est vraiment top génial alors. Vous décidez donc de montrer ça au monde entier. Vous envoyez une preview à la presse, qui joue à un ou deux niveaux et se gratte la tête, perplexe. Elle toussote un peu, regarde ailleurs et annonce poliment qu'elle attendra la version test pour juger.

Fumble

GENRE
Myst à la mode
EDITEUR
Notaris

DÉVELOPPEUR
**Kheops,
Mzone et Totm
France**
SORTIE PRÉVUE
Avril 2006

Khéops avec Mzone et Totm continuent d' étoffer sa collection de jeux d'aventure en abordant cette fois la vie du célèbre génie Léonard De Vinci. Ou plutôt sa mort, puisque vous jouez le rôle du jeune Valdo, venu au Manoir de Cloux (le Clos Lucé) trois ans après le décès du maître pour y étudier les inventions laissées là-bas. Vous y rencontrez la fameuse intrigante Marie Babou de la Bourdasière sous l'identité d'un élève de Francesco Melzi, le disciple et héritier de De Vinci. Un petit mensonge car Valdo l'a vraiment été, jusqu'à ce qu'il se fasse virer pour avoir vendu une copie d'une des œuvres de Léonard. Son but officieux, commandité par un mécène, est de mettre la main sur un Codex inédit planqué par le vieux

Artistiquement, *The Secret of Da Vinci* est très plaisant, si ce n'est l'éternel manque d'animation dans le décor.



croûton. Si on se doute que ce nouveau jeu surfe sur la vague Da Vincitric, on peut dire que le scénario et l'ambiance n'ont rien à voir avec le best-seller insipide. Le gameplay semble rester très classique avec un inventaire et des combinaisons d'objets, mais les Français cherchent toujours la petite bête, cette fois-ci avec une jauge de moralité. Selon ses actes, Valdo penchera côté ange ou côté démon, et ses options se rétréciront pour refléter son caractère. Il n'est pas question non plus de restreindre le joueur, qui pourra dépenser des points pour réajuster son karma. Reste à voir la durée de vie qui fait toujours partie des points noirs des jeux Khéops.

Fumble

THE SECRETS OF DA VINCI LE MANUSCRIT INTERDIT



Les premiers vrais puzzles ne présagent pas d'une grande difficulté.





Un jeu de voitures qui se joue comme un MMORPG, voilà en gros ce que j'avais pu comprendre du concept de ce titre avant d'arriver dans les locaux d'Atari (propriétaire, pour encore quelque temps d'Eden Games...) à Lyon. Étrange mais après tout, j'ai bien passé plus de trois mois de ma vie sur World of Warcraft, alors pourquoi ne pas passer mon existence à conduire des bolides ? Premières infos, première question. En admettant que le joueur ait un volant entre les mains, ça se passe comment pour le dialogue entre joueurs ? « Test Drive Unlimited gère parfaitement la communication par micro. » Bon, je repasserai avec mes questions... Il est temps que je me concentre et que j'essaie de comprendre de quoi on me parle (ndlr : je peux me moquer ? Non ?). Le concept de base est effectivement alléchant : se balader dans des décors naturels avec des voitures de luxe, ça me paraît attrayant. Évidemment, en termes de gameplay, on s'interroge vite sur la façon de fonctionner de tout ça. Le plus important est de comprendre que la partie « online » est le cœur de ce titre. Le jeu a été conçu pour ça, autour du multijoueur. Mais comme pour vendre il faut viser large, il y a aussi un mode solo classique dont je vous parle plus loin. Bonne nouvelle, l'action se déroule sur l'île d'Hawaï, reconstituée pratiquement à l'identique. Le rendu est des plus réussis et vu la grisaille de ce début mars à Levallois plage, ça fait du bien de bronzer, même virtuellement. À ce propos, que se soit clair pour les moins fortunés, une bonne machine s'avérera indispensable pour pleinement profiter du titre. Les détails foisonnent, les différents terrains de l'île se distinguent parfaitement les uns des autres et assurent un espace de jeu à la fois riche, gigantesque et varié. Mais dans les faits, comment gère-t-on l'interaction entre des milliers de joueurs en train de foncer sur des routes de cambrousse ?

Bonne question jeune homme !

Comme dans un vrai jeu de rôle, il est possible de constituer un club de joueurs (une guilde quoi) dans Test Drive Unlimited. Votre but est simple : dominer vos concurrents en remportant les différents challenges proposés, seul ou en équipe. Le tout pour gagner de l'argent, évidemment, et ainsi avoir le garage le mieux garni. De quoi motiver les convoitises, ça sent les histoires de loot qui vont mal

Des effets déforment l'image sur les côtés lorsque vous progressez à grande vitesse. Le rendu est saisissant.



Test Drive Unlimited

Malgré un TGV raté pour cause de circulation encore plus encombrée que d'habitude, j'ai réussi à atteindre la terre promise des aficionados de jeux de voitures : Lyon. Là-bas, la petite équipe des développeurs d'Eden Games s'affaire sur un concept novateur. Je sais, « course de voitures » et « novateurs » dans la même phrase, on a tendance à lever un sourcil suspicieux. Pas de panique, je vous explique.

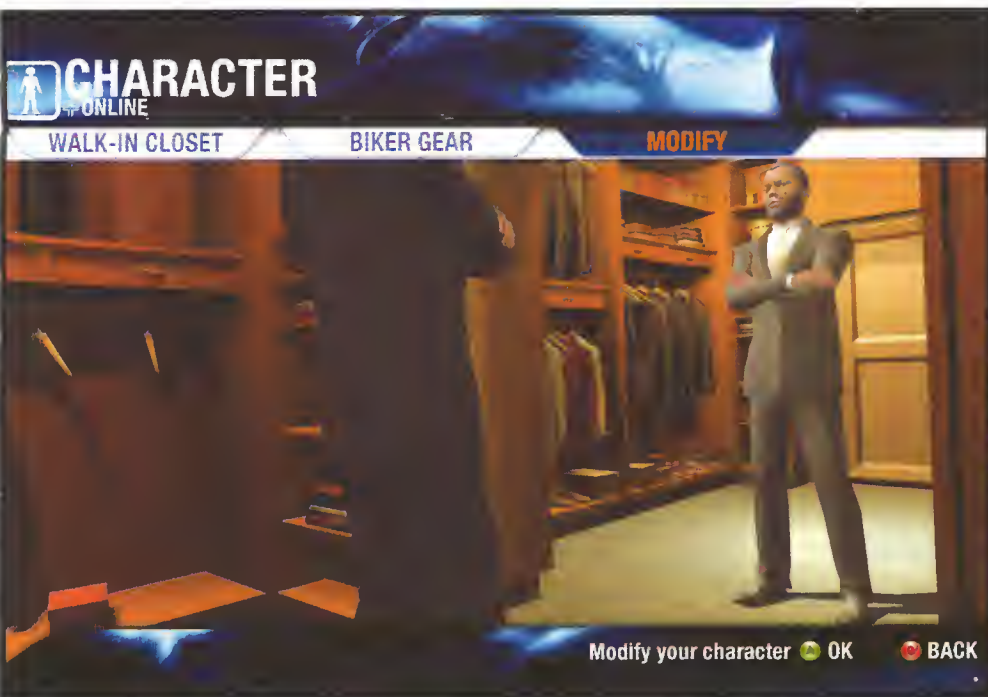
par Aymeric

La modélisation de l'intérieur de la centaine de bolides disponibles impressionne. Des packs de voitures supplémentaires seront téléchargeables.



Les carambolages entre joueurs sont possibles, mais rien ne viendra rayer la carrosserie de vos petits bijoux.





Créez votre personnage de la tête au pied, achetez-lui une belle baraque et partez chercher les épreuves sur les routes, c'est le concept !



tourner ça ! Tant mieux ! C'est aussi ça le jeu online. Mais avant cela, il faut tout de même créer son pilote, venu s'intégrer dans la vie de l'île. Après avoir acheté une maison, loué sa première caisse et passé le tutorial, le jeu en ligne peut enfin commencer. Tout d'abord, n'importe qui a la possibilité de se tirer la bourre où il le désire avec un concurrent qu'il a croisé. En course libre à la volée ou en entrant dans une compétition. Notez que ce dernier mode se déroule un peu comme dans les instances de WoW, encore lui. On défie les adversaires qui sont autour de nous et on entre dans une course isolée des autres. Ainsi, jusqu'à huit joueurs peuvent se mesurer sans gêner leurs voisins. En freeride, huit bolides contrôlés par des humains seront affichés au maximum, même s'il y en a plus autour. Tous n'apparaissent pas pour une question de « confort ». No comment, je vais être sarcastique... Du coup, comment retrouver un pilote qui vous doit une revanche ? Grâce au Tracking : partant de l'idée que les joueurs online s'éclatent souvent entre potes, il suffit de connaître le nom de votre cible et de la locker. Elle apparaît alors dans votre liste d'amis et la retrouver sur l'île est aisé. Un GPS vient en plus vous indiquer les lieux importants (challenges, magasins, concessionnaires, etc.).

Autant être clair, Hawaï c'est grand, très grand, même avec une voiture de sport. Alors espérons que les ventes suivent, sinon, on risque de se sentir seul.

Le véritable challenge

Passons pudiquement sur le fait que vos bolides coûteux ne peuvent être endommagés, et apprécions les différents éléments destructibles dans l'environnement. Poteaux électriques et panneaux en tout genre peuvent voler au contact de votre carrosserie rutilante, ce qui n'est pas une raison pour ne pas optimiser vos trajectoires. Pour être honnête, cette première prise en main du jeu m'a plutôt emballé, mais il faudra attendre le test pour s'assurer que le pilotage est intéressant à long terme. Néanmoins, les sensations de vitesse sont plus que satisfaisantes, et il faut reconnaître qu'évoluer dans un univers cohérent pour défier tout un tas de conducteurs du dimanche, bien affalés derrière leurs bureaux, à quelque chose de grisant. Que les joueurs aimant l'isolement se rassurent, rien ne les empêche de participer, comme dans un titre classique, aux nombreux challenges du mode solo, ceci afin d'accumuler des deniers et des voitures. Mais ça serait raté le meilleur de ce titre. Du reste, la cerise sur le gâteau est bien la possibilité de mettre en place ses propres compétitions : les autres joueurs peuvent s'inscrire (en payant de leur poche) à vos événements, et chacun va tenter sa chance pour remporter la mise globale. Comme en plus la liste des défis possibles est impressionnante, c'est un mode de jeu qui devrait avoir un franc succès. Tout est possible : meilleure vitesse moyenne sur une course, chrono pour parcourir un trajet déterminé par le concepteur de l'épreuve, point de passages obligatoires, etc. En visant large avec ses modes online originaux et une réalisation ambitieuse, Test Drive Unlimited s'annonce vraiment prometteur, même si les doutes « classiques » sont toujours présents, surtout concernant la finesse de la conduite et le fun à long terme. Comme on dit dans ces cas-là : vivement le test.

Eh oui, les motos sont aussi présentes dans le jeu. Le pilotage est alors très différent et là encore les sensations sont bonnes.



ALORS CIVILIZATION IV,
ÇA AVANCE ? VOUS VOUS
AMÉLIOREZ ? ET BATTLEFIELD 2,
TOUT VA BIEN ? WORLD OF
WARCRAFT, TOUJOURS ? RAIDS ET
PVP... OU GUILD WARS AUSSI,
NORMAL. BIEN BIEN... BON BEN
CONTINUEZ COMME ÇA, SURTOUT
NE FAITES PAS ATTENTION AUX
TESTS DE CE MOIS-CI. BOH ALLEZ,
SI. POUR RIGOLER. NE CHERCHEZ
PAS NON PLUS OBLIVION, ON A
PRÉFÉRÉ ATTENDRE DE LE TESTER
DANS NOS CONDITIONS
HABITUELLES (VOIR NEWS). NE ME
PLAIGNEZ PAS TROP, À L'HEURE OÙ
VOUS LISEZ CE TEXTE, JE L'AURAI
PROBABLEMENT DÉJÀ REÇU !

Fumble



JEU DU MOIS

CALL OF CTHULHU : DARK CORNERS OF EARTH

ÉDITEUR UBISOFT DÉVELOPPEUR HEADFIRST PRODUCTIONS/ANGLETERRE

ON AURAIT PU CHOISIR CONDEMNED, MAIS ON A PRÉFÉRÉ HONORER
CALL OF CTHULHU QUI, MÊME S'IL REVIENT DE LOIN AVEC SA
RÉALISATION BANCALE DE VIEILLE CONSOLE, A SU RESTER FIDÈLE
À SA LICENCE. L'UNIVERS DE LOVECRAFT Y EST CORRECTEMENT RENDU
ET LE FPS SAIT FAIRE PLACE À L'AVENTURE SORDIDE ET INQUIÉTANTE.
ON AIMERAIT VOIR CE GENRE D'ADAPTATION HONNÊTE PLUS SOUVENT.

Liberté d'expression

JE N'AI PAS BESOIN DU
NOUVEAU MACBOOK
PRO. NON. JE N'AI PAS
BESOIN DU NOUVEAU
MACBOOK PRO.
DU TOUT. JE N'AI PAS
BESOIN DU NOUVEAU
MACBOOK PRO. PAS
CRAQUER. JE N'AI PAS
BESOIN DU NOUVEAU
MACBOOK PRO. JE SUIS FORT. JE N'AI PAS BESOIN
DU NOUVEAU MACBOOK PRO. *INSPIRER*
EXPIRER. GNGNGNGNGNNNN.



Le jeu du moment

WORLD OF WARCRAFT (OUI, ENCORE)

Le jeu attendu

QUAKE WARS

AH QUEL MOIS
PROLIFIQUE ! TROIS
FOIS ! J'AI EXPLOSE
CYD À DOT A TROIS
FOIS ! BLAM, BLAM,
BLAM... IL N'A RIEN
COMPRIS, LE PAUVRE.
BON, O.K., J'AVOUE :
IL N'AVAIT PAS PIGÉ
TOUTE LA SUBTILITÉ
DE MA TACTIQUE. ET UNE FOIS OÙ IL A EU
L'OCCASION DE BIEN ASSIMILER MA STRATEGIE,
JE N'EN AI PLUS TOUCHE UNE. MAIS MA FIERTÉ
A CHOISI D'IGNORER CETTE PARTIE DE L'HISTOIRE



Le jeu du moment

CALL OF CTHULHU

Le jeu attendu

SPELLFORCE 2

DANS LA GRANDE
SAGA « LES
BOULETTES DE
YAVIN »,
AUJOURD'HUI
L'ÉPISODE N°35 : LE
YAOURT AUX CERISES.
JE ME DIRIGE VERS
LE FRIGO, J'OUVRE,
CONSTATE NON SANS
JOIE OÙ IL RESTE ENCORE UN DE CES DÉLICIEUX
PRODUITS ET DECIDE DE LUI FAIRE SA FÊTE.
JE RETIRE L'OPERCULE, J'OUVRE LA POUBELLE
ET JE BALANCE LE POT DE YAOURT... ET MERDE.
BON CE N'EST PAS BIEN GRAVE, MA DIGNITÉ EST
SAUVE, PERSONNE NE M'A VU.



Le jeu du moment

SHADOW OF COLOSSUS (SUR PS2)

Le jeu attendu

GHOST RECON 3

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours !
Nécessite
une très grosse
configuration



Stop
Doublage pourri



Jeu
majeur
et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

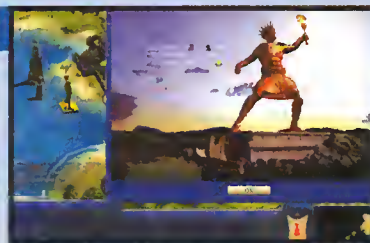
ACTION/TACTIQUE

- 1) BATTLEFIELD 2**
DICE/ELECTRONIC ARTS
- 2) F.E.A.R.**
MONOLITH/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- 3) S.W.A.T. 4**
IRRATIONAL GAMES/VIVENDI UNIVERSAL GAMES



STRATÉGIE/GESTION

- 1) CIVILIZATION IV**
FIRAXIS/2K GAMES
- 2) ACT OF WAR**
EUGEN SYSTEMS/ATARI
- 3) ROME TOTAL WAR**
THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION



SPORT/SIMULATION

- 1) PRO EVOLUTION SOCCER 5**
KONAMI/KONAMI
- 2) DANGEROUS WATERS**
SONALYSTS/BATTLEFRONT.COM
- 3) GTR**
SIM BIN/ATARI



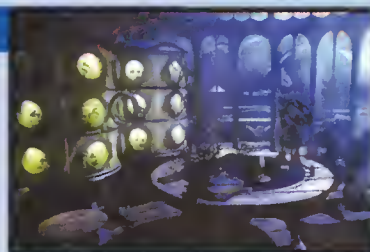
JEUX ONLINE

- 1) GUILD WARS**
ARENA NET/NC SOFT
- 2) WORLD OF WARCRAFT**
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- 3) LINEAGE II**
NC SOFT/NC SOFT



JEU DE RÔLE/AVENTURE

- 1) MYST IV : REVELATION**
UBISOFT MONTRÉAL/UBISOFT
- 2) FAHRENHEIT**
QUANTIC DREAM/ATARI
- 3) STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
BIOWARE/ACTIVISION



J'AVOUE QU'EN CE MOMENT J'EN AI UN PEU MARE D'ÊTRE EN MODE FARMING AVEC TOUS CES MMO CORÉENS QUI DEBOULENT DANS TOUS LES SENS. DÉFONCER DES MONSTRES PENDANT DES HEURES SANS OBJECTIFS, ÇA FINIT PAR LASSER. MEME MOI. DU COUP, J'AI RESSORTI MA NEO-GEO. NOSTALGIE, QUAND TU NOUS TIENS.



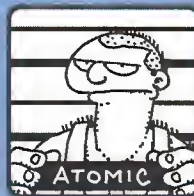
Le jeu du moment

GAROU DENSETSU SPECIAL

Le jeu attendu

OBLIVION

OH, NON ! FAUTE D'AUDIENCE, TF1 A ANNULÉ LA DIFFUSION DE LA SUITE DE LE ROYAUME ! DU COUP, ON NE CONNAÎTRA JAMAIS LA FIN DE CETTE ADMIRABLE RECONSTITUTION HISTORIQUE OÙ LA FINESSE DU JEU DES ACTEURS LE DISPUTAIT AU PROFESSIONNALISME DE LA RÉALISATION ! BOUH, POUR UNE FOIS OÙ IL Y AVAIT UNE ÉMISSION CULTURELLE DE QUALITÉ À UNE HEURE DE GRANDE ÉCOUTE... C'EST BIEN TROP TRISTE !



Le jeu du moment

CIVILIZATION 4

Le jeu attendu

QUAKE WARS

COMME MA FILLE EST DÉJÀ TRÈS BIEN ÉLEVÉE, ELLE A DÉCIDÉ DE VENIR AU MONDE APRÈS LE BOUCLAGE. VOUS N'AUREZ DONC PAS DE FAIRE-PART CE MOIS-CI. EN TOUT CAS, JE VAIS PROBABLEMENT REFLER LE TEST D'OBLIVION À ATOMIC LE MOIS PROCHAIN. RASSUREZ-VOUS, IL CONNAÎT TRÈS BIEN LES RPG AUSSI, C'EST JUSTE QU'É D'HABITUDE, JE LES GARDE POUR MOI. DE TOUTE FAÇON, J'Y JOUERAI PEINARD DE MON CÔTÉ !



Le jeu du moment

SE RONGER LES ONGLES

Le jeu attendu

OBLIVION

On vous avait
prévenu que
Condemned
faisait peur !



CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR MONOLITH PRODUCTIONS/
ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Condemned Criminal Origins

FIRST PERSON THRILLER

QUAND LES TUEURS EN SÉRIE S'ASSASSINENT LES UNS
LES AUTRES, QUAND LES FLICS ARRÊTENT LES INSPECTEURS
DE POLICE, QUAND LA VILLE DEVIENT FOLLE, QUE VOTRE
MIROIR REFLÈTE UN MONSTRE ET QU'ON RAMASSE À LA PELLE
DES CADAVRES D'OISEUX DANS LA RUE, IL EST TEMPS
D'ÉCARTER LA THÈSE DE LA GRIPPE AVIAIRE.



Cinématiques malsaines, peur du noir, isolement, dangers invisibles et proximité des ennemis, Monolith utilise toutes les ficelles pour vous terrifier.

Le meurtrier a fait un suçon à sa victime avant
de la tuer. C'est pas ça ?



Outil de collecte
Appuyez sur
'Préparer l'outil'
pour préparer l'outil
de collecte.



Si Condemned : Criminal Origins devait être un film, il serait classé dans la catégorie thriller fantastique. Appelé pour enquêter sur un crime perpétré par un serial killer, l'inspecteur Ethan Thomas se retrouve rapidement embourbé jusqu'au cou dans les emmerdes. En un clin d'œil, le voilà accusé de meurtre, pourchassé par des déments sortis d'on ne sait où et placé au centre d'une intrigue conçue par un génie du mal complètement cinglé et parfaitement insaisissable. Heureusement, Ethan est un flic hors pair, doué d'un instinct quasiment surnaturel lui permettant de deviner comment se sont déroulés les assassinats rien qu'en observant une scène de crime. Malheureusement, ce don provoque chez lui des visions hallucinatoires qui le rendent à moitié fou. Mauvaise nouvelle, Ethan c'est vous ! Allons, ne faites pas cette tête-là, pour vous aider à vous en sortir vous avez droit à une tonne de gadgets de la police scientifique, un pistolet et six balles. N'oubliez pas de garder la dernière pour vous !

Oui-oui mène l'enquête

Si vous trépignez sur place à l'idée de pouvoir fouiller des pièces, chercher des traces de sang à l'aide d'une lampe UV, relever des empreintes et tripoter des macchabées pour y prélever des fragments d'ADN, je préfère vous prévenir tout de suite : tout ça est possible ! Houra, génial, par contre cette partie de Condemned ne présente quasiment aucun intérêt. Oups... En effet, dès que vous pénétrez sur un lieu où se trouve un indice, le jeu vous indique subtilement ce que vous devez faire : en bas de l'écran, un message désigne quel appareil vous devez utiliser et des barrières invisibles vous forcent à rester dans la zone tant que vous n'aurez pas découvert ce qu'il faut. Bon O.K., en fait ce n'est pas subtil du tout. Honnêtement, j'ai beau me creuser la cervelle, je ne comprends pas pourquoi les développeurs ont choisi de simplifier à ce point le processus d'investigation en supprimant toute la part de réflexion qu'il y aurait pu y avoir.



Une bonne tête de vainqueur !

Un peu de technique

FE.A.R., Condemned, même combat. Le moteur conçu par Monolith continue de faire des merveilles quand il s'agit d'afficher des décors glauques tachés de sang. Nous aurions pu espérer des textures un peu plus fines que sur la version Xbox 360, mais finalement nos PC ont déjà assez de mal à faire tourner le jeu tel quel. Prévoyez une bonne carte 3D DirectX 9 si vous voulez jouer en 1280x1024.



On a retrouvé dans les égouts le fils caché d'Iggy Pop.

Suivez la ligne

En fait, c'est en découvrant la façon dont sont conçues les cartes qu'on commence à comprendre le problème de Condemned : les level designers qui travaillent chez Monolith sont des quiches. Leurs niveaux sont totalement linéaires, l'architecture n'est pas crédible pour un sou et les couloirs sont truffés de portes impossibles à ouvrir. Par exemple, si vous vous retrouvez en face d'un cadenas, peu importe que vous ayez une hache de pompier ou un fusil à pompe : vous devrez mettre la main sur un marteau afin de bousiller le verrou. Ça ne vous semble pas logique ? Pas de panique : le jeu écrira explicitement à l'écran « trouvez un marteau », et vous pouvez être sûr que ce dernier traînera dans la pièce d'à côté, gardé par deux ou trois affreux. Misère... Cela dit, bien que les niveaux ne soient pas parfaitement conçus, il faut admettre qu'ils ont de la gueule. Les textures sont sales, les bâtiments remplis de décombres se suivent, mais ne se ressemblent pas (enfin pas trop) et, tenez-vous bien, il n'y a quasiment pas de caisses ! Le meilleur passage se situe vers la fin, dans une maison abandonnée où la pluie et le vent font claquer les volets alors que vous tentez de pister avec votre lampe UV une longue ligne de texte écrit en lettres de sang qui vous mène d'un indice à l'autre. L'exploration de la cave infestée de tarés tordus rampants et bondissants de nulle part est un grand moment d'horreur.

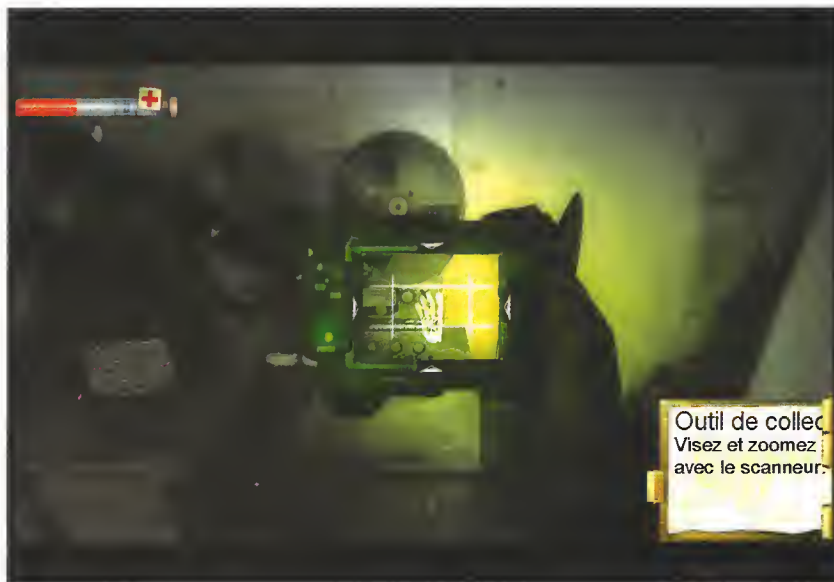
Crac font les os

Comme vous l'aurez deviné en regardant les captures d'écran, Condemned se joue entièrement en vue subjective, mais on peut difficilement le qualifier de First Person Shooter car la plupart des combats se déroulent au corps à corps. Non pas que les développeurs aient oublié d'inclure des armes à feu ou que ces dernières soient peu efficaces. Simplement, les munitions sont rares et comme vous ne pouvez pas transporter plus



d'un objet à la fois, vous devrez rapidement vous servir de votre fusil à pompe en le tenant du mauvais côté ou le laisser tomber pour quelque chose de plus maniable : tuyau de plomb, pelle, hachoir, planche de bois, porte de casier... Il est facile de se trouver une arme improvisée : il suffit d'arracher un morceau de décor et de l'utiliser comme massue ! Les combats sont assez simples : une touche pour parer, une autre pour frapper. Un système efficace qui met en scène des affrontements violents où les os craquent et les nuques se brisent, mais un peu lassant à la longue, surtout qu'il est difficile de discerner la différence entre une hache et un pied-de-biche. Vous finirez rapidement par tout utiliser de la même façon et une fois que vous aurez le bon timing pour parer et frapper, le principal challenge consistera à vous positionner de façon à ce que les ennemis se gênent entre eux et terminent par s'entre-déchirer. Vu la simplicité du gameplay et le nombre de trousse de soin qui parsèment les niveaux, je vous conseille d'éviter de trop sauvegarder et de vous contenter des checkpoints si vous ne voulez pas plier le jeu en huit heures.

Dr. Loser



Outil de collecte
Visez et zoomez
avec le scanneur

Les empreintes sont rarement difficiles à trouver.

En Deux Mots

NOUS NOUS ATTENDIONS À UN JEU RICHE MÉLANT ACTION ET ENQUÊTE, MAIS MALHEUREUSEMENT CONDEMNED EST UN SIMPLE FPS LINÉAIRE, VOIRE MÊME UN PEU RÉPÉTITIF. PAR CONTRE, LA RÉALISATION TECHNIQUE ET L'AMBIANCE SONT À COUPER LE SOUFFLE ET COMBLERONT DE BONHEUR LES AMATEURS DE FRISONS. C'EST BIEN, MAIS ÇA AURAIT PU ÊTRE TELLEMENT MIEUX.

- Une ambiance terrifiante
- L'intrigue est simple, mais efficace
- Le style graphique torturé
- Le jeu manque de profondeur
- L'action est vite répétitive

8

TECHNIQUE

9

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

UN MMO DANS LEQUEL IL EST POSSIBLE DE DÉGOMMER DES ELFES À COUP DE ROCKET LAUNCHER NE PEUT PAS ÊTRE NOTÉ EN DESSOUS DE LA MOYENNE. MAINTENANT, RESTE À S'ARMER DE BEAUCOUP DE PATIENCE POUR PROFITER DE CE PUR MOMENT DE PLAISIR : LA CHASSE AUX OREILLES POINTUES.

Quand deux factions se rencontrent, l'accueil est très chaleureux.



Rising Force Online

FANTASY & ROMANCE (A H A H A H)



Chaque race possède son « chef » par lequel il est impératif de passer pour changer de classe et créer une guilde.



Suite à un franc succès lors de sa sortie en Corée en 2004, Rising Force Online n'est pas resté sagement dans son pays natal. Ce jeu massivement multijoueur a été distribué au Japon, à Taiwan, aux Philippines puis en Chine. Aujourd'hui, RFO finit son tour du monde en déboulant aux États-Unis et en Europe. Après avoir ouvert votre compte et payé les 13 euros mensuels, vous pourrez plonger au cœur d'un univers futuriste qui propose une action mélangeant magie, pistoler et armes blanches, un cocktail qui n'est pas sans nous rappeler un certain Phantasy Star. Votre but est de contrôler le système Novus situé au fin fond de la galaxie. Vous devez pour cela choisir votre camp parmi trois races : les Accretia, robots à l'armement surpuissant tout droit sortis d'Évangelion ; les Bellato, sorte d'humains pouvant piloter des Mechs ; et enfin, les Cora, des elfes s'aidant d'invocations (pets). Le choix de sa faction doit être réfléchi puisqu'il est irréversible. C'est-à-dire qu'une fois son personnage présent sur un serveur donné, il est impossible de créer un avatar d'un camp adverse à moins d'effacer son personnage d'origine. Ceci permet d'éviter que des joueurs se rangent du côté du plus fort en switchant simplement de personnage. Quoi qu'il en soit, le système des trois factions donne la possibilité aux joueurs de réguler eux-mêmes l'équilibre sur

5 SERVEURS

TOUT PUBLIC
INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 450 MHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR CCR/CORÉE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS





Ne me demandez comment ce Bellato arrive à manier cette arme. D'ailleurs on s'en fout, ça fait mal, c'est ce qui compte.

un serveur. Si une race devient trop puissante, rien n'empêche les deux autres de s'allier pour repousser les forces ennemies.

Guerrier le jour, boursier la nuit

Le PvP vous effraie ? N'ayez crainte, vous ne serez pas en territoire

hostile en permanence. Il existe des zones dédiées permettant de se mettre joyeusement sur la tronche et d'autres dans lesquelles vous pouvez évoluer sans risque. Mais la tuerie gratuite n'est pas forcément un but en soi. Ici la guerre entre joueurs à un nom : « Chip War ». L'objectif ? Prendre le contrôle d'une mine afin d'obtenir un bonus lors de l'extraction des ressources. Posséder cette zone permet également d'influer sur un système de taxe qui modifie le cours des monnaies ! Explications : RF Online propose une économie

Un peu de technique

La config mini annoncée est ridicule. Il n'y a aucun plaisir à évoluer dans un environnement qui ne ressemble à rien, et dont la présence de quelques joueurs met votre PC à genoux. Pour jouer dans de bonnes conditions, optez pour un CPU cadencé à au moins 2,5 GHz et prévoyez un minimum de 512 Mo de Ram.



assez originale puisque chaque race dispose de sa propre unité monétaire avec laquelle on achète potions de vie, armement et équipement divers. Mais il existe une devise commune : l'or. Les pièces d'or servent uniquement à se la péter golden boy en échangeant votre monnaie locale contre de l'or et inversement. À vous d'investir quand le taux est bas et de revendre au moment opportun pour vous enrichir. Mais avant de jouer les boursiers en costard, vous pouvez vendre les ressources accumulées durant vos sessions de minage et les objets récupérés sur les monstres. De plus, rien ne vous empêche d'utiliser l'hôtel des ventes pour faire du business. Pour une fois qu'un MMO coréen ne nous oblige pas à laisser notre personnage en mode vente ou achat pendant des heures, autant en profiter.

Il existe quatre écoles de magie : feu, eau, vent et terre. En tant que jeune Spiritualist vous pouvez en sélectionner deux.



Alors, qui a la plus grosse ?



Massacres sur rendez-vous

La Chip War se déroule trois fois par jour afin que tout le monde puisse y participer. Cette rigueur permet d'éviter les vilaines surprises comme une attaque ennemie le lendemain du jour de l'an. Pourtant, c'est aussi cela qui donne de la vie à un MMO, mais bon... C'est un autre débat. Les heures de guerre annoncées début mars ont déjà été modifiées une fois et risquent encore de changer suite aux différentes plaintes sur les forums... notez-les bien : 20:00, au lieu de dîner ; 12:00, au lieu de déjeuner ; 04:00, au lieu de ... dormir.

Nettoyage de cafards
au lance-flammes !
Au moins, c'est efficace.

Chacun sa voie

À la création de votre personnage de race Bellato et Cora, il faut choisir entre quatre classes de bases : warrior, ranger, specialist et spiritualist. Et seulement trois pour les Accretia : ces derniers étant des robots, ils ne possèdent pas de spiritualist. Étant donné qu'il n'y a aucun renseignement ingame sur les différentes évolutions des classes, voici des infos basiques qui vous permettront de vous orienter, afin de ne pas arriver au niveau 30 sans pouvoir jouer la classe que vous désirez : Sachez que les pilotes de mech Bellato doivent choisir la classe de specialist puis driver. Pour les summoner Cora, il faut être spiritualist. Et pour utiliser les armes de siège Accretia, choisissez ranger, puis orientez-vous vers gunner. Il faut également noter que seuls les specialists peuvent créer des objets, avis aux artisans en herbe.

Allez, on prend son matériel de minage,
on se met avec les autres, on éteint son moniteur
et on va se coucher.



La potion de vie, la meilleure amie du joueur.
N'hésitez pas à en prendre un stock conséquent, sans
potions vous n'irez pas loin.



Répétitif ? Juste un peu !

Malgré un système PvP et économique sympa, RF Online n'échappe pas au gameplay rigoureux made in Corée : le farming. C'est-à-dire qu'il va falloir tuer des monstres en boucle avant d'espérer vous amuser. Il est quand même nécessaire d'être niveau 30 pour obtenir son premier changement de classe ou pour créer une guild. Même si ce but peut être atteint en une semaine (cinq heures de jeu par jour), il est difficile de garder sa motivation durant les heures de farming. Surtout que les combats sont particulièrement monotones. Par exemple, mon ranger Accretia dispose d'une unique compétence d'attaque même après avoir gagné son 25^e niveau. Et ne comptez pas sur les quêtes pour rehausser l'intérêt. Une seule est proposée par niveau et les objectifs restent très basiques : tuer des mobs. Par contre, il faut avouer que le système est plutôt bien pensé puisqu'on vous transmet vos briefings par satellite tout comme vos récompenses. Ce qui vous laisse tout le loisir de... continuer à décimer du monstre en boucle sans retourner en ville. Apprenez tout de même que votre personnage évolue sur trois facteurs. Tout d'abord, il y a la barre d'expérience classique qui permet à votre héros de monter en niveau. Ensuite, chaque fois qu'une compétence est employée, elle devient elle-même plus efficace et gagne des levels. Enfin, les talents (combat au corps à corps, à distance, utilisation du bouclier, défense...) évoluent aussi de manière indépendante et déterminent les objets pouvant être utilisés. Néanmoins, il n'y a pas de quoi s'inquiéter outre mesure de tous ces points éparpillés, car dans les faits vous prenez un flingue, vous tuez des monstres et le tout évolue tranquillement.

Encore un peu jeune

Si jouer un personnage durant trente niveaux pour rien ne vous fait pas peur, il y a de fortes chances que RF Online vous fasse délirer. Il suffit par la suite de s'investir corps et âme dans le PvP et de participer aux différents

conflits entre factions. Maintenant, il faut avouer que ce titre sort dans une version à la limite de la bêta. L'interface n'est pas instinctive et le système de chat est carrément à revoir. Des messages qui s'affichent avec des mots coupés en plein milieu et chaque nouveau message qui vous ramène au bas de la fenêtre de chat, merci bien ! Vraiment très pratique pour suivre une discussion ! Ceux qui sont allergiques aux déplacements à la souris risquent aussi de passer leur chemin. Bien qu'il soit possible de switcher en mode clavier, ce dernier gère les commandes uniquement en QWERTY. Mais bon, il s'agit sûrement d'un problème qui sera résolu dans peu de temps, enfin on espère. Dans un autre registre, si vous groupez pour une mission qui vous demande de tuer des monstres (comme 99 % du temps), le « kill » va au joueur qui porte le coup fatal même s'il a fini sa propre quête. Autant vous dire qu'il ne faut pas tomber sur un bourrin qui frappe sans réfléchir. Bref, toutes ces petites choses montrent à quel point RF Online doit être amélioré. Ça me rappelle Lineage II à ses débuts, tiens. Grâce à leur système de GigaUpdate, un gros patch apportant du contenu, CCR va certainement corriger son bébé au fil des mois. Un titre à suivre de près, donc.

Cyd

En Deux Mots

MÊME SI LES PREMIERS PAS SUR RF ONLINE SONT ATTRAYANTS GRÂCE À LA DÉCOUVERTE DE L'UNIVERS, LA SUITE EST BEAUCOUP PLUS MONOTONE. AUREZ-VOUS LA PATIENCE D'ÊTRE SUFFISAMMENT HAUT NIVEAU POUR PROFITER DU CONTENU PvP ? PAS SÛR. DE PLUS, POUR UN CONFORT OPTIMAL DANS LE GAMEPLAY ET L'INTERFACE, IL SERAIT BON D'ATTENDRE QUELQUES PATCHES.

- ✚ Les Chip Wars
- ✚ Design des armes et armures
- ✚ Système économique
- ✚ Pas assez de skill à bas niveau
- ✚ PvE totalement inintéressant
- ✚ Décor un peu vide

7
TECHNIQUE

7
ARTISTIQUE

6
INTÉRÊT

NOUVEAU !

Le Supporter

Le Magazine du Sport

Numéro 1 - Mars/Avril 2006

FERRARI

L'ANNÉE DE LA REVANCHE !

Interview de Schumacher

"Un seul objectif : remporter le titre"

ALONSO VERS UN SECOND TITRE ?

Renault est-il toujours aussi fort ?

Analyse et interview du champion

LES NOUVELLES VOITURES DÉVOILÉES

Forces et faiblesses des 11 écuries

LES CIRCUITS ANALYSÉS PAR FISICHELLA ET ALONSO

RÈGLEMENT

Toutes les nouveautés de la saison

QUE VAUT LE V8 ?

Les pilotes et les ingénieurs
nous donnent leur avis



SPÉCIAL FORMULE 1

Le Guide de la Saison 2006/2007

EN VENTE ACTUELLEMENT

C'EST LA GUERRE CONTRE
LA TERREUR ! L'ENNEMI EST
PARTOUT ! LE SCÉNARIO
EST INCOMPRÉHENSIBLE !
AUREZ-VOUS LA PATIENCE
D'ENCHAÎNER DES MISSIONS
TOUTES PLUS TORDUES LES UNES
QUE LES AUTRES POUR ESSAYER
D'Y VOIR PLUS CLAIR ?

Stakhanov n'est pas mort ! Il vit maintenant en Hongrie et développe des jeux vidéo. C'est du moins ce qu'on pourrait croire au vu de ce War on Terror : c'est déjà le cinquième clone d'Afrika Korps en deux ans. Un titre tous les cinq mois, c'est pas du stakhanovisme ça peut-être ? Forcément, avec un rendement pareil, il y a un peu de déchet : ça doit être pour ça que notre version de test crashe à répétition. Tout sera patché dans la version finale, promet l'éditeur ! Chouette alors. En attendant, j'aimerais pouvoir finir un niveau sans qu'un bug aléatoire ne provoque un reset hard de mon ordinateur. Ce n'est pas que je me fatigue des reboots incessants, mais comme les sauvegardes sont fréquemment corrompues, ça m'oblige à rejouer encore et encore les mêmes missions nazes. Bien sûr, n'importe quel jeu serait horrible dans ces conditions. Mais comme en plus War on Terror n'est vraiment pas terrible même quand il ne plante pas, ça lasse. Vite.

Soupe à l'ennui Comme dans les jeux précédents, les unités ont une portée de tir d'environ quinze mètres. C'était piteux dans un contexte « Seconde Guerre mondiale »,



Vous voyez cette dune minable ? À pied ou en 4x4, c'est en fait un obstacle infranchissable.

WOFOR War on Terror

ACT OF WAR DU PAUVRE

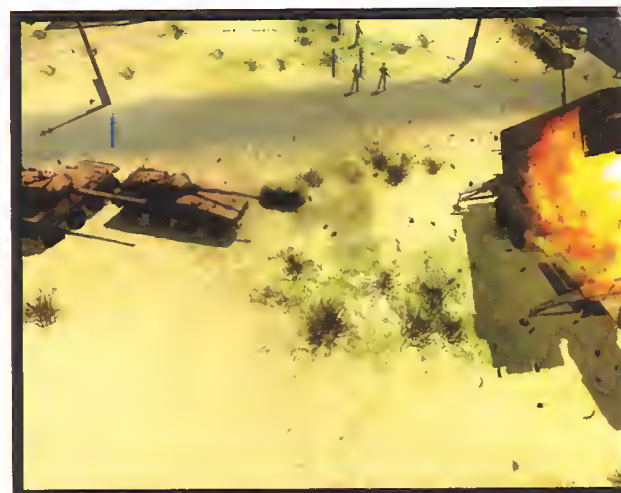


CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR MONTE CRISTO GAMES
DÉVELOPPEUR DIGITAL REALITY/HONGRIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

ça devient complètement grotesque dans un environnement moderne, quand le jeu tente de représenter des combats entre lance-missiles et hélicoptères et qu'ils doivent pratiquement se toucher pour pouvoir se tirer dessus. Pire, l'échelle absurde des affrontements amplifie les problèmes de pathfinding : dans un groupe de véhicules, le premier rang se bat seul pendant que derrière les autres se bloquent mutuellement. L.I.A. étant insupportable de bêtise (pas de hiérarchisation des cibles, pas de réaction aux tirs ennemis), il faudrait tout microgérer en permanence. En pratique, on renonce rapidement à toute idée de tactique : on forme un seul gros paquet et on avance pas à pas, pendant que des vagues de zombies ineptes viennent se suicider sur nous. Aucune stratégie là-dedans : des murs invisibles empêchent les velléités de manœuvre, impossible d'anticiper la suite du combat, on se contente de se faire balloter arbitrairement d'un script à l'autre par un level designer tyrannique. Reste le scénario, opportuniste, confus et prétentieux, une lamentable imitation de Tom Clancy dans ses plus mauvais jours.

Atomic

Boum ! Headshot !



La batterie Patriot à droite se trouve à l'extrême limite de la portée des deux blindés : deux mètres plus loin et ils ne la voient plus.

Un peu de technique

En admettant que la version finale de War on Terror soit stable, on peut supposer qu'une machine avec 512 Mo de Ram et une carte vidéo 128 Mo suffirait à le faire tourner à peu près correctement.

En Deux Mots

PAS CRÉDIBLE, MAL FINI, WAR ON TERROR SOUFFRE D'UN GAMEPLAY ARCHAÏQUE ET DE GRAVES PROBLÈMES TECHNIQUES. MALGRÉ QUELQUES QUALITÉS GRAPHIQUES ET SONORES, WOT EST TRÈS INFÉRIEUR À ACT OF WAR.

- Parfois joli
- Combats ridicules
- I.A. minable

4
TECHNIQUE
6
ARTISTIQUE
4
INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MONTECRISTO/FRANCE
TEXTE EN FRANÇAIS

BIZUTAGE, PHASE 2.
APRÈS LA PREVIEW
DOULOUREUSE, ON ME REFILE
LE TEST DE CITY LIFE, ET TOUT
LE MONDE SE MARRE. RATÉ LES
GARS, ÇA A BIEN BOUGÉ POUR
CETTE VERSION FINALE
ET C'EST MÊME ASSEZ SYMPA.



Bingo!
Mon premier bâtiment Bobo.

City Life

C A S S E - T Ê T E U R B A I N

City Life ne plaira certainement pas à tout le monde, mais il pourra faire le bonheur des amateurs de gestion urbaine. Je ne vous présente pas le concept, vous connaissez : je te colle des maisons ici, des usines par là, je trace des routes entre les deux, et vas-y que je rase tout au bulldozer si je veux, c'est moi le maire. Là-dessus rien de nouveau, mais c'est bien fait. Les bâtiments et les décors sont jolis, même s'ils ne sont pas aussi variés et détaillés que dans Sim City 4. La caméra tourne tout partout et on a même un zoom super puissant qui permet de se retrouver piéton parmi la piétaille en quelques tours de molette. Niveau réalisation c'est donc sans gros reproche.

Immigration choisie

Le gameplay fait dans le simple : on ne fixe pas les taxes, on ne s'occupe pas du réseau d'eau, etc. Le défi n'est pas tant de bâtir sa ville au détail prêt que d'arriver à gérer la population, façon casse-tête chinois. Votre seule préoccupation sera de réussir à faire cohabiter six communautés dans un espace réduit en construisant les bons bâtiments au bon endroit. Un sacré challenge qui demande des heures de pratique avant d'en comprendre la logique. Au début évidemment, vous n'aurez que des gueux qui payent trois kopecks d'impôts et il faudra attirer une population plus aisée pour pouvoir finalement s'offrir les buildings super chers qui plaisent aux nantis. On avance très progressivement, en débloquent peu à peu les bâtiments et en atteignant certains seuils, pendant que les cartes extrêmement scénarisées vous fixent des objectifs démographiques tout en vous collant des bâtons dans les roues. Du coup, l'équilibre

Un peu de technique

Les City Builders sont souvent gourmands en ressource. Pas City Life qui est pourtant plutôt joli. Vous pourrez sans souci pousser les options à fond sans avoir de ralentissement notable, même sur les grosses villes.

social est extrêmement précaire et coûteux à maintenir, en argent comme en neurones. Chaque construction peut vous mener à la ruine si l'emplacement ou le moment sont mal choisis. La frontière entre frustration et challenge se montre donc plutôt ténue, surtout qu'on ne comprend pas toujours pourquoi d'un coup, ça va plus. Patience ! Même si on ne retrouve pas des villes aussi impressionnantes que dans Sim City, on s'en tape, puisqu'on a l'œil rivé sur les indices démographiques et sur ces salauds de pauvres qui lapident le dernier riche survivant. Si Sim City est votre jeu culte et que vous avez surtout une passion secrète pour les exercices de logique, ça devrait bien vous brancher.

Nedd



En Deux Mots

CITY LIFE NE RÉVOLUTIONNE PAS LE GENRE, MAIS SE DISTINGUE EN PROPOSANT UN CHALLENGE ORIGINAL. LES FOUS DE CONSTRUCTION NE S'Y PLAIRONT PEUT-ÊTRE PAS, MAIS LES GESTIONNAIRES HORS PAIR Y TROUVERONT UN BON DÉFI À RELEVÉ. PRÉPAREZ-VOUS DE LONGUES NUITS, NE SERAIT-CE QUE POUR COMPRENDRE LA LOGIQUE DU JEU AU DÉPART.

- Original et difficile**
- Une réalisation soignée**
- Peu de gestion**
- Aussi pointu qu'obscure**

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT



Hum, ça ne rapporte rien, mais il va peut-être falloir songer à leur filer du boulot à ces pauvres.



Pas de Game Over, et pourtant j'ai laissé filer le déficit jusqu'à plus de 4 millions !

Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth

! A ! ! A ! C T H U L H U F H T A G N !



Farfouiller à la recherche d'indices est indispensable pour progresser dans l'aventure.

ÇA FAISAIT QUELQUES ÉONS QU'ON L'ATTENDAIT,
MAIS LES ÉTOILES SONT ENFIN EN POSITION :
LE GRAND CTHULHU REVIENT PARMI NOUS.
C'EST L'OCCASION PARFAITE POUR FOUINER DANS
DES CAVES, FLINGUER DES GRANDS PRÊTRES, JOUER
AVEC DES AMULETTES MAUDITES ET HURLER EN SE
GRIFFANT LES YEUX JUSQU'AU SANG.

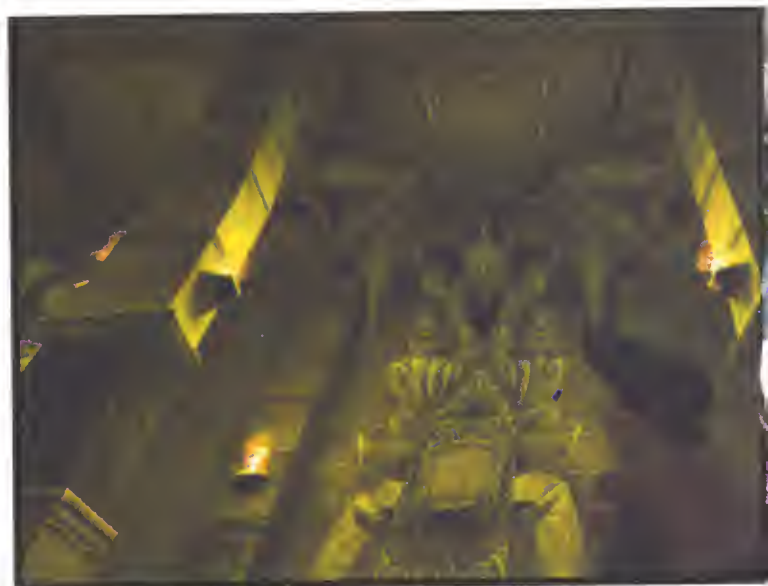


Les habitants d'Innsmouth
préféreraient vous tuer plutôt que
vous donner l'heure...

Le 7 février 1922, journal intime de Jack Walter, détective privé : « Au début, l'affaire paraissait simple. Une épicerie cambriolée, le gérant en fuite et le propriétaire qui me demande d'essayer de le retrouver. Rien de bien excitant, mais j'ai besoin de fric : en ces temps de prohibition, j'ai du mal à trouver assez d'alcool au marché noir pour empêcher les rêves de revenir. C'est donc sans enthousiasme excessif que j'ai pris le bus pour Innsmouth, le petit port de pêche où j'allais mener mon enquête. Dès mon arrivée, j'ai détesté ce patelin : c'est pourri et lugubre, les maisons tombent en ruine, la ville fait penser à une sorte de champignon lépreux surgi de l'océan. Et ses habitants ne valent pas mieux... Teint verdâtre, regard glauque, rien qu'à les regarder, on devine que cette petite communauté isolée de Nouvelle Angleterre a dû promouvoir l'art de l'inceste au rang de sport national. Et, bien entendu, ils haïssent les étrangers. Le plus surprenant, dans ce trou infâme



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR HEADFIRST PRODUCTIONS/
ANGLETERRE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Faites un jet de SAN : en cas d'échec, partez vous
reposer à l'asile psychiatrique d'Arkham.

oublié de Dieu, c'est qu'il y a de l'argent. Beaucoup d'argent. Mais aussi pas mal de cadavres. Je ne sais pas ce qu'ils trafiquent, mais ça paraît plus ambitieux que de la simple contrebande de whisky canadien. En fait, plus mes investigations progressent, plus j'ai l'impression que ce banal cambriolage cache une réalité bien plus sinistre. Peut-être le gérant disparu avait-il découvert quelque chose ? Les menaces à peine voilées des autochtones me font clairement comprendre qu'à Innsmouth les petits curieux ne font pas de vieux os. Je commence à regretter d'être venu sans arme... »

De l'autre côté du miroir

Notre ami détective a raison de s'inquiéter, mais il est encore loin du compte. Car ceux qui en veulent à sa vie sont bien plus dangereux qu'un simple gang de criminels fous aux traits déformés par la consanguinité. Fidèlement adapté des nouvelles de Lovecraft, Call of Cthulhu



Le jeu comporte aussi une petite croisière d'agrément. Vous n'avez absolument rien à craindre !

Qu'est-ce que vous attendez ? COUREZ !!!



se déroule dans un univers d'horreurs indicibles dormant entre les dimensions, de sectes apocalyptiques, de rituels obscènes et de sacrifices humains. Au fur et à mesure de son enquête, discutant à droite, à gauche, fouillant des vieilles ruines, lisant d'antiques grimoires poussiéreux, Jack découvre peu à peu des secrets qu'aucun homme ne peut supporter. Il prend conscience de l'existence d'entités cosmiques plus vieilles que le temps et face auxquelles les seules chances de fuite sont la démente et le suicide. Alors que le jeu se déroule en vue à la première personne, la mise en scène est renforcée par les hallucinations qui ne cessent de harceler le pauvre Jack. Complètement imprévisibles, ces visions peuvent servir à l'avertir d'un danger (par exemple quand il imagine que la personne avec laquelle il discute commence brusquement à lui donner des coups de hachoir dans le visage), l'aider à résoudre des énigmes, ou tout simplement à le terroriser un peu plus. Même si techniquement le jeu affiche des années de retard, ce qui nuit un peu à l'immersion, l'ambiance reste impressionnante et peut se comparer sans rougir à celle d'un F.E.A.R.

Savez-vous ce qu'est un shoggoth ?

Attention cependant : Dark Corners of the Earth n'est pas un « vrai » jeu de tir. Même s'il comporte des phases de combat à coups de fusil ou de Tommy Gun, ainsi que des séquences infiltration où on se faufile dans l'ombre et fracasse des nuques à coups de barre de fer, ce n'est pas le point fort du titre (en particulier à cause de l'I.A. rudimentaire). Il s'agit avant tout d'exploration, d'analyse, de recherches patientes... et de fuites effrénées dans l'obscurité alors que des créatures innommables vous courent après pour vous dévorer. Bien sûr c'est déjà très amusant en soi de se faire courser dans des souterrains par des abominations tentaculaires, mais en plus, dans la grande tradition du Mythe, le jeu s'efforce de simuler la désintégration inéluctable

de votre santé mentale. Dans les situations de stress intense, par exemple quand vous faites l'équilibriste sur une planche au-dessus d'un précipice pendant que des cannibales fanatiques vous tirent dessus, votre champ de vision se réduit, vous êtes pris de vertige, votre vue se brouille, vos mains tremblent et vous commencez à parler tout seul et à gémir en implorant une mort miséricordieuse. Croyez-moi, c'est très rigolo d'essayer d'échapper aux pattes griffues d'une chose grande comme un immeuble alors que votre écran fond et que vous avez l'impression d'avoir bu deux litres d'éthanol coupé à l'antigel. Accessoirement Call of Cthulhu tente aussi de vous rendre fou avec des points de sauvegarde mal placés, des vieux bugs pas corrigés de la version Xbox ou ajoutés par la V.F., ainsi que quelques puzzles et labyrinthes à se taper la tête sur les murs mais ça, on aurait pu s'en passer. On peut aussi regretter certains chapitres peu inspirés, une trame générale qui a bien du mal à justifier la survie du héros, ou encore un jeu d'acteur pas toujours bien dirigé, mais ne crachons pas dans la soupe. S'il a de gros défauts, Dark Corners of the Earth possède simplement trop de qualités pour que les fidèles du Mythe puissent passer à côté.

Atomic



C'est sur cet écran que vous essayerez de soigner lacerations purulentes et fractures ouvertes.



En Deux Mots

SI VOUS RÊVEZ D'ANOMALIES BLASPHEMATOIRES SURGIES DES ABYSSES, D'INDICIBLES CITÉS CYCLOPÉENNES, DE TEMPLES GROTESQUES AUX ANGLES NON-EUCLIDIENS ET DE JEU ACTION-AVENTURE LINÉAIRE ET TECHNIQUEMENT DÉPASSÉ, NE CHERCHEZ PAS PLUS LOIN. PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGHA'NAGL FHTAGN...

- ⊕ Ambiance lovecraftienne
- ⊕ Aventure en vue subjective
- ⊕ La bande sonore
- ⊖ Quelques passages médiocres
- ⊖ Bugs pénibles
- ⊖ Voix répétitives

5

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

QUELQUE PART AU DÉPARTEMENT
« ACHATS » D'UBISOFT,
IL Y A QUELQUES MOIS... :
« CHEF, ON A UN PROBLÈME,
ON MANQUE DE TITRES POUR
FÉVRIER 2006, LES GARS
DU MARKETING VONT NOUS JETER
DES CALCULETTES À LA GUEULE... »



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR CAPCOM/JAPON
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS/FRANÇAIS/JAPONAIS



Jean Reno
et son épée pour
allumer les
barbecues.

Un peu de technique

Pas de surprise : c'est un jeu PS2, ça tournera donc sans problème sur un PC d'il y a quatre ans. Et peut-être même sur une calculatrice.

Onimusha 3

A B E R R A T I O N



C'est une cathédrale.
Un peu comme, euh, un grand temple !

Onimusha 3, un jeu éducatif.



ince, on n'a pas un vieux truc qui traîne dans les cartons ?

- Ben, y'a Capcom qui veut sortir Onimusha 3 sur PC.
- Quoi ? Ce truc de naze avec Jean Reno ? Le plus mauvais épisode de la série, sorti y'a deux ans sur PS2 ?
- Ouais... je sais bien, mais...
- Excellente idée, j'adore ce que vous faîtes ! Oui, j'extrapole, mais j'ai beau retourner le schmilblick dans tous les sens, je ne vois pas pourquoi ce titre a finalement eu les honneurs d'une sortie sur PC. Peut-être juste un grand moment de distraction chez Ubi... ou alors Capcom possède des photos de Rayman et Sam Fisher en situation compromettante.

Parlons un peu du jeu quand même

Pour commencer, le scénario est d'une débilite telle qu'il aurait pu être écrit par Gruth. Jean Reno incarne un super-flic parisien propulsé dans le Japon médiéval, comme ça, pouf. Au même moment, Samanosuke, le héros de la saga (totalement inconnu des joueurs PC, mais c'est un détail), débarque par la même faille dans la capitale française. Ensemble, ils devront terrasser le machiavélique Oda Nobunaga, sorcier à la tête d'une armée de monstres et bien décidé à conquérir le monde. Pour parvenir à déjouer ses plans diaboliques, et réintégrer leur époque d'origine, nos deux guerriers vont s'unir et distribuer de grandes claques à tous ces vilains pas beaux. Nous, en l'occurrence, c'est plutôt à Capcom qu'on a envie de mettre des baffes.

Faute !

Non seulement, le titre est un beat'em all aux fondements éculés, mais en plus, ce portage PC est en tout point similaire à la version PS2 : graphiquement pas de quoi se décoller la rétine, surtout que les caméras jouent régulièrement aux girouettes. Même les aides de jeu n'ont pas bougé d'un poil de loutre. Alors, quand le jeu vous dit d'appuyer sur R1 et sur X pour effectuer un jump qui déboîte et que la doc vous signale qu'en fait, il faut appuyer sur CTRL et U, on regarde son clavier avec une mine dubitative. Et on soupire... Onimusha 3 n'était déjà guère brillant sur « Pléistécheune », il ne marquera pas plus l'histoire du jeu vidéo sur nos machines. Vu le prix attractif de cette chose, il constitue sans conteste un achat idéal pour faire une mauvaise blague à un pote.

Faskil

En Deux Mots

DEUX ANS APRÈS UNE SORTIE TIÈDEMENT ACCUEILLIE SUR PS2, ONIMUSHA 3 SE FRAIE UN CHEMIN SUR PC. PORTAGE PARESSEUX AU SCÉNARIO INVOLONTAIREMENT BURLESQUE, IL N'OFFRE MÊME PAS DE QUOI LEVER UN SOURCIL D'INTÉRÊT.

- ✚ Pas cher
- ✚ Le scénario, ridicule
- ✚ Techniquement au niveau d'une PS2
- ✚ Jean Reno

3

TECHNIQUE

4

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT

TIPS TECHNIQUE

Achtung ! La version packagée disponible dans le commerce tourne à trois images par seconde. En cause, la protection Starforce qui vient joyeusement flinguer le framerate. Ubisoft a promis un patch pour bientôt. Enfin, pour les deux du fond que ça intéresse...

Salut mon pote, moi c'est Fumble, de la crew Joystick, et je vais te causer d'un jeu trop chantmé : Getting Up. C'est la story d'un keum qui vit à New Radius, une bonne vieille zone ricaine. Son nom c'est Trane et c'est ce mec que tu diriges. Tu vas côtoyer les légendes du graff tout au long du scénar écrit par Marc Eckō himself ! Si t'es pas un Toy, tu sauras niquer le crew des VANR, mais c'est pas eux les tarbas de l'histoire. La vrai vermine dans c'te bas monde, c'est les keufs du CCK, la police anti-caillera mise en place par Sarko... Sung, le maire de New Radius. Ils n'hésiteront pas à te marave si tu les croises. Alors soit tu leur lattes la face, sois tu joues l'esquive et tu les mystifies en cartonnant un max de spots juste sous leurs petits yeux de porcs. Et si t'en as dans le froc, t'iras loin petit Toy, tu deviendras une légende !

C'est agaçant, n'est-ce pas ?

Si vous avez supporté ce premier paragraphe sans transformer votre Joy en siure pour chat, vous avez peut-être ce qu'il faut pour jouer à Getting Up. L'ambiance y est plutôt pittoresque et les niveaux sont peuplés d'indigènes fascinants. La bande originale du jeu s'avère aussi très bien fournie, surtout en Rap. Évidemment, je ne pourrais dire si la qualité est au rendez-vous, je n'écoute pas cette musique de sauvage, moi.

YO G PÉCHO 1JEU TRO DLA
BAL G KIF A MOR ZYVA C TRO
MORTEL !! LE KEUM Y GRAF Y TAG É
Y LATT DES KEUF LOL ! SA ASSUR
GRAV SA REUM ! FO KE JEN COSE
SUR MON SKYBLOG ! LOLOLOL



Marc Eckō's Getting Up

T U E U R D E C O U C H E D ' D Z O N E



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR THE COLLECTIVE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Mais l'effort est là. Quand on a le nom de Marc Eckō sur la boîte, le reste vient facilement. Enfin peut-être pas du côté des développeurs : la réalisation globale façon vieille console en rebutera plus d'un, que ce soit au niveau des graphismes, des animations ou même du mixage du son. Mention spéciale à la caméra qui reçoit notre grand prix Parkinson.

Fallait pas, c'est trop

Quand bien même on fermerait les yeux sur les bugs qui parsèment cette œuvre peaufinée à coups de parpaing, le gameplay finira de nous passer l'envie de se rebeller contre la société. Les combats sont assez rythmés, mais très limités et répétitifs, les acrobaties dans le décor restent bien en deçà d'un Prince of Persia, et perdre des heures à peinturlurer des murs, ça lasse (même si certains designs sont fort jolis, ma foi). Je ne sais pas si les graffs sont de l'art ou pas, mais une chose est certaine : Getting Up n'est pas un bon jeu vidéo.

Fumble



Trane a mis sa capuche ! Il est paré pour une phase d'infiltration (pourrie).

Un peu de technique

La configuration minimale devrait largement suffire à faire tourner Getting Up. Je vous dirais bien de regarder souvent pour pallier les plantages, mais le jeu utilise un système de checkpoints (mal placés, évidemment).

En Deux Mots

AVEC UN PEU PLUS D'AMBITION, DE TRAVAIL ET DE TALENT, LE STUDIO THE COLLECTIVE AURAIT PU NOUS PONDRE UN BON PETIT JEU. LÀ, NON... RIEN NE FONCTIONNE VRAIMENT. ON SE DEMANDE LE POURQUOI DU PORTAGE DE GETTING UP SUR PC.

- + Ambiance bien rendue
- + La bande originale
- Réalisation de racaille
- Gameplay fouillis et foiré

4

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

4

INTÉRÊT

Les jeux de rôle de table sont à l'origine des RPG sur ordinateur, et donc des MMORPG, tel Everquest. Donjons & Dragons s'est, depuis bien longtemps, tout fait pomper. Mais là où les pilliers se sont contentés de prendre exemple, Turbine a décidé de retranscrire le plus fidèlement possible non seulement l'ambiance, mais aussi toutes les règles de D&D pour sa toute nouvelle version MMO. Il faut dire que s'attaquer à cette licence est un joli défi (et accessoirement un pari marketing). Des cohortes de fans attendaient les développeurs au tournant, prêts à les étripier à la moindre incartade. Moi, perso, savoir que le jeu utilise l'édition 3.5, ça ne me parle pas des masses. C'est donc en joueur lambda et pas en connaisseur que j'ai testé, et vous allez le voir, cela fait toute la différence.

Je ne suis paaas un boulet !

Dès la création du personnage, les rôlistes retrouvent leurs marques avec une fiche quasi conforme : points de caractéristique à répartir et dizaines de compétences à choisir. En bon vieux routier du MMO, j'ai décidé de bidouiller tout ça. Ton profil type prédéfini, tu te le gardes, monsieur, moi je fais comme les grands et je crée tout, tout seul ! Le souci c'est que les indications sont relativement limitées. J'ai réussi l'exploit

Toute l'action prend place à Stormreach, une importante ville d'Eberron. Cet univers qui mélange magie et technologie prend le pas sur les Royaumes Oubliés.



Donjons & Dragons Online

M M O R P G S U R T A B L E

J'AI FAIT UNE SEULE SOIRÉE D&D DANS MA VIE, AU LYCÉE
AVEC UN POTE PASSIONNÉ ET LES NANAS DE LA BANDE.
ELLES N'ONT RIEN CAPTÉ, LE MJ A PÉTÉ UN CÂBLE ET ON N'A
JAMAIS QUITTÉ LA TAVERNE. APRÈS MES AVENTURES DANS
DONJONS & DRAGONS ONLINE, JE LES COMPRENDS MIEUX.

CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR TURBINE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Un peu de technique

Comme le jeu comporte un côté action, je recommande que vous baissiez les détails jusqu'à ce que ce soit bien fluide. Ramer en plein combat peut signifier la mort... Doublez la config mini pour jouer dans un bel environnement.

d'avoir deux premiers persos totalement inutiles : un sorcier incapable de lancer un sort et une voleuse qui rate tous ses coups (n.d. Fumble : c'est normal, c'est le système D20). Et je ne suis pas non plus complètement crétin, j'ai suivi les petites aides. Mais non, pas la peine d'aller bidouiller si vous n'êtes pas connaisseur, parce que le moindre point mal placé est fatal. Le choix de la classe est très important. Là encore, le jeu reste strictement fidèle : les magiciens sont très, très durs à monter et injouables en solo dès la première mission. En revanche, ils déchirent à haut niveau, mais ça je ne le verrai jamais.

Encore du MMO à quatre !

Comme c'est la mode, DDO repose à 100% sur des instances. Pour chaque quête, on entre dans un donjon réservé à son groupe. Dans le déroulement, c'est assez bien fait : une voix off vous guide et vous alerte façon maître du jeu (« vous sentez des vibrations, attention il y a peut-être un piège »). La plupart de ces donjons sont construits sur le même modèle, assez linéaire, du « porte-monstre-trésor » typique de D&D. Rapidement on ne lit plus les conversations avec les Personnages Non Joueurs... on valide et on



Une bonne idée, ces petites vidéos qui présentent chaque classe. Faites vous la main sur un barbare ou un guerrier, les classes magiques sont trop difficiles pour débuter.

avance. Exit l'effort scénaristique, pourtant notable. Soyons clairs : n'achetez pas ce MMO si vous ne comptez pas y retrouver deux ou trois potes, car on est vraiment face à un jeu de rôle pur et dur. Seul, vous n'êtes pas grand-chose et tout le contenu est prévu pour des groupes d'aventuriers. DDO se pratique comme un JDR traditionnel. On prend rendez-vous le samedi soir avec les copains et, plutôt que de se mettre autour d'une table, on lance le jeu. Notez que ça peut être sympa, mais ça limite aussi pas mal les occasions de profiter de son abonnement.

Aubergiste, encore une tournée...

Tout cela aurait pu passer si Turbine n'avait pas été aussi jusqu'au-boutiste sur les règles. Respecter la licence à la lettre, c'est bien en théorie, mais dans les faits on arrive à une succession d'aberrations. Déjà, la part



À deux, ça va déjà un peu mieux, mais ce n'est toujours pas la joie. Prévoyez des groupes de trois ou quatre minimum.

de hasard lié au lancer du fameux D20 est bien trop insupportable pour un MMO. Le fan dira que c'est normal et que je n'ai rien compris, mais je vous donne tout de même un autre exemple : on ne régénère que dans les auberges. Imaginez que dès le premier combat, vous ayez subi trop de dommages... Ce n'est pas la peine de continuer ! Il n'y a que deux solutions, trouver une pierre de soin, en général bien protégée, dans le donjon ou s'en aller poireauter à la taverne. Et au retour, 20% de malus d'expérience sur le total promis ! Entre les sorties en urgence et les morts, j'ai passé le plus

Il y a beaucoup d'éléments arcade/action, comme ces lames qui tombent du plafond et me barrent le passage.



Les auberges sont les points centraux du jeu, vous passerez pas mal de temps dedans, ou à proximité, pour récupérer et trouver un groupe.



Ces pierres de repos et de vie vous permettront de récupérer un peu à mi-donjon. Attention, c'est à usage unique et entraîne une pénalité d'expérience.

clair de mon temps dans l'auberge ou sur son chemin. Ça s'arrange un peu plus tard avec l'amélioration du personnage, mais soyez averti : les débuts seront longs et difficiles. Surtout que la progression des niveaux est incroyablement lente.

Grand fond, petite forme

Et il y a plein de petits trucs énervants comme ça. Il faut absolument grouper. O.K., mais les quêtes ne sont même pas partagées quand on entre dans le donjon. Il est impossible de trouver au départ certaines armes, même si vous en avez fait votre spécialité. Des sorts nécessitent des ingrédients, tout aussi introuvables ou hors de prix. Encore une fois le fan pardonnera, le joueur lambda prendra la fuite. Notez que tout n'est pas mauvais, loin de là. Le côté action passe bien : on saute, on tape, on esquive grâce à la souris ou au clavier, c'est très dynamique. Les personnages et les décors sont plutôt jolis. Le souci sur ce point, c'est que c'est optimisé à la Turbine (RIP Asheron's Call 2) et ça rame salement sur une machine convenable si on ne met pas toutes les options au minimum. Sans compter que les zones hors donjons sont sujettes au lag. Bref, je le dis et je le répète, DDO est réservé aux fans du JDR, ceux qui ont connu les longues nuits avec un MJ et qui sont prêts à consacrer autant de temps et de patience, entre potes, à faire tout pareil dans un jeu vidéo.

Nedd

En Deux Mots

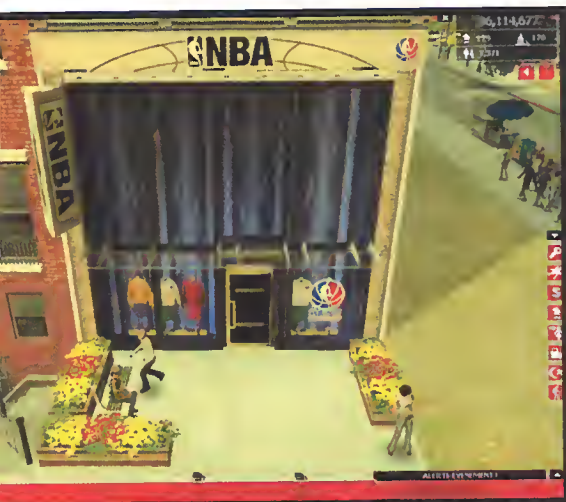
L'EFFORT EST LOUABLE, MAIS LE RÉSULTAT TOMBE À PLAT. EN RESPECTANT À LA LETTRE LES RÈGLES D&D, TURBINE A FAIT DE SON DDO UN JEU RÉSERVÉ AUX SEULS VRAIS FANS DU JDR. LES AUTRES DEVONT S'ACROCHER ET PENSER À VENIR AVEC DES POTES.

- Respecte parfaitement la licence D&D
- La richesse de l'univers d'Eberon
- Le côté arcade/action
- Un bon JDR ne fait pas forcément un bon MMO
- Un gameplay fastidieux et répétitif
- Trop dur pour le débutant et injouable en solo

5
TECHNIQUE

7
ARTISTIQUE

5
INTÉRÊT



SIM CITY, C'EST BIEN, MAIS GÉRER UN BUDGET, FIXER DES IMPÔTS, RÉGLER LES PROBLÈMES DE CIRCULATION, DE POLLUTION OU DE SÉCURITÉ, C'EST BIEN DIFFICILE. IL FAUT RÉFLÉCHIR ET TOUT. HEUREUSEMENT, DEEP RED NOUS APPORTE LA SOLUTION.



Une fois un ou deux quartiers terminés, laissez donc le jeu tourner tout seul, en vitesse x4. Vous aurez plusieurs millions à dépenser en revenant une heure plus tard.



Les immeubles en jaune sont ma propriété. Le reste est possédé par la ville ou par des concurrents ineptes.

Ahhh New York. Ville mythique dont chaque quartier regorge d'histoire et de culture. Greenwich Village et ses étudiants fêtards ; East Village et sa jeunesse underground, ses salles de concert Punk Rock ; Chinatown, aussi ! Les temples bouddhistes, les écoles de kung-fu et surtout une myriade de boutiques discount qui vous refourguent des fausses Rolex. Ça vous paraît cliché ? Eh bien, ne jouez pas à Tycoon City alors, parce que c'est cette vision idiote de la grosse pomme que Deep Red propose aux entrepreneurs du dimanche. Pour chaque portion de Manhattan, vous aurez tout le terrain voulu afin de recréer l'âme new-yorkaise à coups d'habitations, de magasins, de restaurants ou de clubs en tout genre.

Tycoon City New York

GROUND ZERO

Sim Déco

Histoire de vous aiguiller, le jeu vous propose des défis inratables : créer une chaîne de restos italiens, organiser un concert dans un parc, etc. En récompense, vous obtenez un bon paquet de points d'amélioration. Ceux-ci servent à décorer vos propriétés selon trois grands critères : l'attrait, la satisfaction et la beauté. Collez une enseigne, un distributeur de boissons, un homme sandwich pour faire la pub et quelques fleurs, et c'est parti pour les bénéfices ! Recommencez pour chaque bâtiment. Une fois que vous aurez suffisamment rempli un quartier, le suivant sera débloqué : rebelote. Vous trouvez ça simpliste et répétitif ? Ça l'est à un point difficilement imaginable.

Une belle page de pub

On était prévenu par les devs eux-mêmes : Tycoon City, c'est du grand public, au point que toute forme de gameplay a été écartée pour laisser place à un wallpaper interactif manipulable par n'importe qui. Que le jeu soit blindé de pubs pour des marques ne le rendent pas plus attrayant à mes yeux, même s'il s'agit d'une des fiertés de Deep Red (mais comment ont-ils obtenu tous ces droits ?). Et s'il est plutôt mignon, TCNY manque singulièrement d'efforts dans la réalisation. À part des voitures et des gens qui se baladent dans les rues, circulez, il n'y a pas grand-chose à voir. J'ai beau réfléchir, je ne comprends pas à qui est destiné ce produit. Pas à des joueurs, en tout cas.

Fumble

Un peu de technique

La configuration minimale semble correcte si on y ajoute un peu de mémoire vive. Pensez à enregistrer vos progrès souvent aussi, car le jeu plante parfois et il n'y a aucune sauvegarde automatique.

Un petit concert ? Ce n'est qu'un des rares événements à organiser prévu par un jeu très dirigiste.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR DEEP RED GAMES/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En Deux Mots

TYCOON CITY NEW YORK : UN JOUET VITE LASSANT QUE L'ON EXPLORÉ D'UNE MAIN TOUT EN ÉGOUTTANT SES SPAGHETTIS DE L'AUTRE. L'INTÉRÊT LUDIQUE M'ÉCHAPPE TOTALEMENT, MAIS ÇA PEUT FAIRE UN PASSE-TEMPS CORRECT.

- Ça occupera papy
- Aucun intérêt
- Manque d'animations

6

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT



LES SIMULATIONS, C'EST BIEN.
MAIS PARFOIS ON A ENVIE DE SE
DÉTENDRE UN PEU, DE ROULER
À TOMBEAU OUVERT, D'EXPLOSER
SA BAGNOLE DANS LE PREMIER
MUR VENU ET DE REPARTIR
COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT EN
SIFFLANT. ÇA TOMBE BIEN,
C'EST CE QUE CRASHDAY
NOUS PROPOSE.

John Williams ? Tout à l'heure, j'ai croisé
un Emmet Brown. Étrange, ça me dit quelque chose.



Ah ces jeux qui vous replongent dans le passé... Je lance Crashday et je me mets subitement à regarder le plafond d'un air pensif en songeant à ces heures passées à jouer aux petites bagnoles dans ma chambre de gosse. Je les envoyais valser dans le mur, l'une contre l'autre ou sautais à pieds joints dessus avant de me retrouver les quatre fers en l'air (on oublie parfois que ces trucs ont des roues). Et là, je joue à peu près à la même chose, vingt ans plus tard sur une bécane coûtant la peau des fesses de Kristen Bell. L'avantage ? Ici je peux les casser autant que je le souhaite, je ne me ferai pas engueuler et c'est pour du rire puisqu'elles seront intactes à la course suivante ! Wouhou ! On a bien évolué en quelques années ! Les développeurs se sont lâchés en reprenant un peu le meilleur des ténors de l'arcade. Destruction Derby, Flatout, Twisted Metal ou Trackmania,

Crashday

P NEU M IEUX FA IRE

ça vous dit quelque chose ? Moi ça me fait directement envie et, sur le papier, Crashday semble pouvoir rivaliser sans aucun souci avec la concurrence. Sur le papier du moins.

Carambolage

Parce qu'en réalité, il en va tout autrement. Autant commencer par les bons points, ça ira nettement plus vite. Crashday se montre visuellement avenant avec des décors sympas et agréables à la rétine. Les carcasses des voitures se déforment dans tous les sens en un milliard de petites particules rigolotes et... voilà, c'est à peu près tout. Pour le reste, la jouabilité s'avère douteuse avec des tacots de trois tonnes collés à la route ou leurs copines de six grammes capables d'effectuer trois tours sur elles-mêmes à la moindre pression sur une flèche de direction. Je force le trait pour vous dire à quel point la subtilité du pilotage semble avoir échappé aux développeurs. Il y a bien des courses, des armes (mitrailleuses et missiles), des concours de cascade ou un tas de mini-jeux débiles, mais rien sur lequel on ait envie de s'attarder longtemps. Sans parler du mode carrière (enchaînement de tous les modes de jeu) bouclé en une heure face à une intelligence artificielle aussi réactive qu'une pomme de terre qu'on menace

Un peu de technique

Laissez tomber la config mini, elle est ultra optimiste. Pour jouer à Crashday, il faudra compter sur un processeur à 2,5 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo compatible Direct X 9. Ça ne rendra pas le jeu meilleur, mais au moins il sera fluide.

TOUT PUBLIC	8 INTERNET	8 LOCAL IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM,		
CARTE VIDÉO 64 Mo		
ÉDITEUR ATARI		
DÉVELOPPEUR MOON BYTE STUDIOS/ALLEMAGNE		
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS		



Plus on fait le con avec les rampes, plus on gagne des points.

d'éplucher. Reste un titre moyen en solo, un poil plus rigolo en multi mais jamais vraiment à la hauteur. Préférez-lui un Flatout ou un Trackmania, ça ne coûte pas plus cher et on s'amuse nettement plus.

Yavin



En route pour le saut à ski en voiture. Sans skis.

En Deux Mots

UNE DÉCEPTION. À VOULOIR TROP EN FAIRE, ON NE PARVIENT PAS À SORTIR GRAND-CHOSE DE BON. JOUABILITÉ MOYENNE, MODE SOLO TORCHÉ À TOUTE VITESSE ET MULTI AMUSANT PENDANT DEUX HEURES. CRASHDAY N'EST MALHEUREUSEMENT PAS À LA HAUTEUR DES TITRES ILLUSTRES DONT IL S'INSPIRE. DOMMAGE.

- ✦ Rigolo un court moment
- ✦ On peut construire ses propres circuits
- ✦ Répétitif et banal
- ✦ Différents gameplay, aucun maîtrise

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT



Au milieu de la cohorte de locomotives tchèques et américaines, on croise parfois quelques faciès un peu plus connus...

Ne vous laissez pas influencer par les captures d'écran parsemées sur cette page : Locomania est tout sauf un jeu de train. On ne vous demandera pas de tenir à la seconde des horaires ou de respecter scrupuleusement des limitations de vitesse. Toutes ces choses qui me font vibrer sont absentes de Locomania. C'est avant tout un jeu de réflexion qui prend pour prétexte le monde ferroviaire. Pour ceux qui souhaitent à tout prix rentrer dans un personnage, imaginez que vous êtes un contrôleur à la tête d'un gros paquet de rails, sur lesquels vous devrez aider des trains à circuler. Enfin ça, c'est pour la théorie.

Viva la vida loco ! La pratique est un peu plus complexe, des convois vont se présenter à plusieurs entrées avec un certain

Locomania

. T R A I N S À G R A N D E V I V A C I T É I N T E L L E C T U E L L E

JE SUIS UN GRAND FAN DE CROISEMENTS. NON, JE NE PARLE PAS D'INTERSECTIONS OU D'AUTRES AIGUILLAGES : J'AI ME LORSQUE LES ÉDITEURS MÉLANGENT LES GENRES ! APRÈS LE MMO - SIMULATION DE GOLF, 7FX RÉALISE MON SECOND RÊVE : LE PUZZLE FERROVIAIRE. PROCHAINE ÉTAPE, LE MMO - PUISSANCE 4 ?

nombre de contraintes. Certains devront simplement ressortir de votre réseau par un point donné, d'autres devront faire un ou plusieurs arrêts. Vous avez à votre disposition une série d'aiguillages et de panneaux de signalisation qui vous permettront de diriger et d'arrêter les trains. On se déplacera dans une vue en trois dimensions afin de changer au bon moment les signalétiques pour que tous les trains arrivent à bon port. Bien évidemment, les choses vont rapidement se compliquer, les points d'entrées peuvent également être des sorties. Ce qui veut dire que vous vous retrouverez dans des situations de blocage. Il faudra au besoin faire rebrousser chemin et, lorsque c'est possible, bloquer les convois derrière un aiguillage. C'est là toute la subtilité du jeu. Sans parler des « express » qui n'ont pas trop de temps à perdre et à qui vous devrez donner la priorité ! Il y a toujours des passe-droits...

Mono Maniaque

Si l'on met de côté les mouvements de la caméra, un poil

originaux (elle a une fâcheuse tendance à aller vers le bas), Locomania est un petit bijou avec des challenges qui deviendront vite complexes. Peut-être un peu trop et c'est son seul défaut : ceux que le genre de la réflexion dérange risquent de se lasser des actions assez rébarbatives à réaliser sur les cartes. Les autres apprécieront les défis proposés par ce titre au prix massacré de 20 euros.

C_Wiz



TOUT PUBLIC

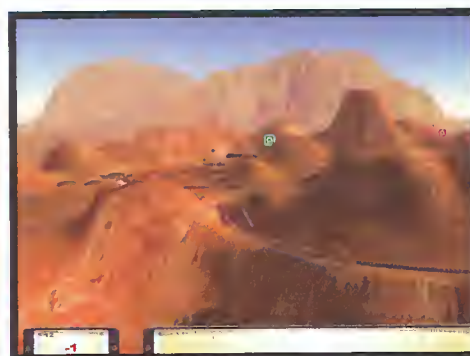
CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo,
CARTE 3D 64 Mo
ÉDITEUR LIGHTHOUSE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR 7FX/RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Première victoire en poche, vous pourrez comparer vos scores en ligne avec les joueurs du monde entier.

Un peu de technique

Véritable petit bijou, le moteur 3D de Locomania est une véritable leçon. Il s'adaptera aussi bien aux petites configs qu'aux machines de course, offrant le cas échéant un réalisme bien plaisant.



Poussé au maximum, le moteur 3D de Locomania fait de très belles choses.

En Deux Mots

RÉFLEXION ! FANS DE TRAINS, NE VOUS TROMPEZ PAS DE CIBLE : SI VOUS N'AIMEZ PAS LES CASSE-TÊTE TORDUS ET AUTRES PLANIFICATIONS DE TRAFIC, VOUS RISQUEZ DE NE PAS TROUVER TOTALEMENT VOTRE COMPTE. LE NIVEAU EST RELEVÉ, MAIS VOUS AUREZ LE TEMPS DE FAIRE CHAUFFER LES NEURONES PENDANT LE TRAJET DES CONVOIS.

- Challenges ardu
- Compétition indirecte sur Internet.
- Repoussera le chaland par sa difficulté

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 64 Mo

ÉDITEUR MONTE CRISTO MULTIMÉDIA

DÉVELOPPEUR EKO SOFTWARE/FRANCE

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



CHEZ EKO SOFTWARE, ON VÈNÈRE
SAM FISHER ET SNAKE.
ALORS, AVEC LES MOYENS
DU BORD, LES DÉVELOPPEURS
FRANÇAIS ONT DÉCIDÉ DE RENDRE
UN HOMMAGE À LEURS DEUX
HÉROS PRÉFÉRÉS. AVEC LES
MOYENS DU BORD, J'INSISTE...

Une fois ce garde atomisé, pas
la peine de cacher son corps.
De toute façon, tout le monde
s'en fout.



Comme disait l'autre (Duke Nukem, je crois), « l'enfer est pavé de bonnes intentions ». Et dans un monde idéal, un monde où Jacques Martin serait roi, on pourrait se contenter de mettre 10 à tout le monde, sous vos applaudissements. Malheureusement, ce n'est pas pour ça qu'on nous paie. Et, contrairement à l'école des fans, quand quelqu'un chante faux, on ne lève pas bien haut sa petite plaquette, mais on s'en sert pour lui asséner de violents coups sur le crâne. Sur le papier, Th3 Plan disposait pourtant d'arguments pour plaire : une intrigue bien trempée, tournant autour d'un cambriolage épique, des personnages hauts en couleur, avec des surnoms pour se la raconter et la possibilité d'en contrôler plusieurs simultanément, histoire de profiter intelligemment de leurs compétences propres. Mais, car il y a bien entendu un « mais », tout cela aurait pu fonctionner avec l'efficacité d'un Fumble en plein bouclage si le titre n'était pas plombé par un « scripting » abusif et un manque flagrant d'I.A.

Th3 Plan

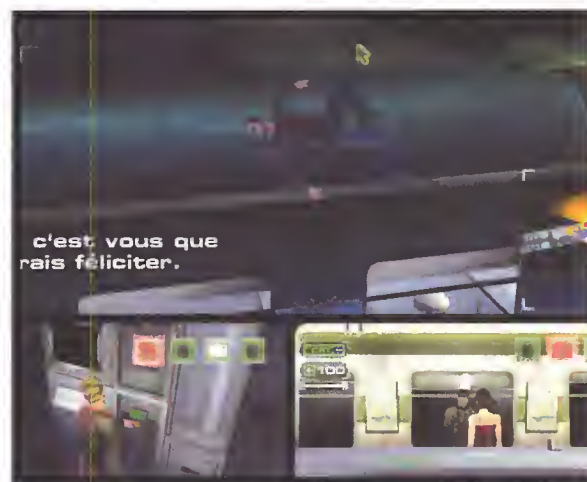
INFILTRATION DU PAUVRE

Liberté chérie

C'est bien simple : chaque niveau vous imposera de remplir une série d'objectifs (débloquer une porte, prendre une photo compromettante, pirater des caméras de surveillance) et vous ne disposerez que d'une seule manière de les réaliser : celle imaginée par les développeurs. Et blam, voilà qui flingue tout esprit d'initiative dès les prémices. Qui plus est, vos adversaires ne disposent d'aucun libre arbitre et se contentent de suivre à la ligne les instructions codées dans la cacahuète qui leur sert de cerveau. Pire, certains scripts ne se déclenchent parfois que sous certaines conditions défiant toute logique. Par exemple, dans un des premiers niveaux, si une partie de votre équipe n'a pas éliminé le premier garde

qu'elle rencontre, le troisième perso coincé à l'autre bout ne pourra pas progresser... parce que le bon script ne se débloquent pas, alors que les deux événements n'ont aucun lien entre eux. Toute la difficulté consiste alors à piger comment fonctionnent ces scripts et cette débauche de mécanismes figés plombe toute amorce de réalisme. Sans compter que le jeu, adapté à la va-vite de la PS2, souffre de bugs pénibles et d'une palette graphique héritée de la console : terne. Au mieux, il est bien souvent franchement laid. Seul son prix modeste pourrait faire pencher la balance en sa faveur. Mais pour le même tarif, on trouve sans peine les premiers opus de Splinter Cell, nettement plus complexes et ouverts. Je dis ça, je dis rien...

Faskil



Pendant que la jolie brune détourne l'attention du garde, le Joker fait le mariole sur le toit du train.



Un peu de technique

Aucun souci à se faire de ce côté-là : pour une fois, la config mini recommandée n'est pas abusée et Th3 Plan tournera sans la moindre difficulté sur un PC d'entrée de gamme.

En Deux Mots

CLONE AVOUÉ DE SPLINTER CELL ET AUTRES METAL GEAR SOLID, TH3 PLAN NE TIENT MALHEUREUSEMENT PAS SES PROMESSES : TROP SCRIPTÉ ET PORTÉ À LA VA-VITE D'UNE VERSION PS2 DÉJÀ IMPARFAITE. DOMMAGE, IL AVAIT PLUTÔT UN BON FOND.

Un background sympa
Ultra-scripté et linéaire
Laid
Sans pad, la prise en main est plus que délicate

4

TECHNIQUE

4

ARTISTIQUE

3


INTÉRÊT


Comment ça, mauvais sens ?!

UN JEU AVEC UNIQUEMENT
DES VOLKSWAGEN ? ET POURQUOI
PAS DES FORD, DES ALFA,
VOIRE DES MERCEDES, HEIN ?
NON MAIS JE VOUS LE DEMANDE !
PARCE QUE ÇA A DÉJÀ ÉTÉ FAIT ?
AH, BON, O.K., JE N'AI RIEN DIT.



TOUT PUBLIC

4
INTERNET

4
LOCAL
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SDLL
DÉVELOPPEUR TECHLAND/POLOGNE
TEXTE EN FRANÇAIS & VOIX -

GTI Racing

EMPIRE D'ESSENCE

Les Polonais sont des gens bien. D'abord parce qu'ils vous filent très facilement un coup de pouce en cas de souci de plomberie et ensuite, car ils ne sont pas rancuniers. Tenez, certains d'entre eux ont réalisé un jeu sur la plus célèbre marque de voitures allemande alors que leur pays s'est fait laminer en 10 secondes par des Teutons il y a quelques décennies. Bref, vous ne lisez pas ce texte pour subir un cours d'histoire, mais tant que je vous tiens et que je peux radoter, moi ça me va. Saviez-vous que la VW Golf a maintenant 30 ans ? Sur cette période et en cinq générations, la petite coquine a réussi à envoyer la plupart de ses concurrentes au cimetière et figure toujours en tête de liste des voitures les plus vendues. Fleuron de la gamme, la déclinaison GTI (indirectement responsable du massacre de millions de jeunes conducteurs imbibés d'alcool) est celle qui nous intéresse aujourd'hui puisque particulièrement mise en avant dans ce titre qui porte son nom. On peut la piloter dans une bonne quinzaine de versions différentes, mais ce n'est pas tout, d'autres véhicules de la marque sont de la partie comme le minivan ou l'indémodable coccinelle

Voiture du peuple de l'herbe

le ciboulot et nous servent une resucée du moteur de Xpand Rally. Avec 2 ans de plus dans les pattes, le pauvre souffre de son grand âge et ne à épater avec ses décors fades et dépourvus d'animations. Ce n'est pas mieux du côté des voitures dont la modélisation grossière ne fait pas honneur aux modèles originaux. Classique dans son déroulement, GTI Racing propose l'éternel championnat, l'achat

Histoire de réduire les coûts, les développeurs ne se sont pas trop creusé

Un peu de technique

Légèrement remis à niveau, le moteur d'Xpand Rally nécessitera tout de même une bonne config pour tourner en haute résolution sans éternuer. Comptez 2,5 GHz, 1 Go de Ram et une carte graphique type 9800 Pro pour jouer au max.

de véhicules, le tuning (soupir) et une jouabilité fantast... Ah, tiens, non, pas le dernier point. Le comportement des bagnoles se résume à une (très) légère variation de poids, et on se contente de faire droite et gauche comme un débile avec de temps en temps l'obligation d'effectuer un contre-braquage pour ne pas partir en tête-à-queue. De plus, le jeu ne propose pratiquement aucun challenge puisqu'il suffit d'équiper sa caisse de nouvelles pièces pour larguer une l.a. totalement autiste. Bref, un titre vraiment moyen, mais pas non plus une énorme daube. Si jamais il vous prend l'idée d'essayer, pensez à couper la techno miteuse servie en guise de fond sonore, ce n'est pas du Wagner, mais ça donne tout autant envie d'envahir la Pologne.

Yavin



Zut, le prix du carburant est encore en hausse.



En Deux Mots

SANS GRANDE PRÉTENTION, GTI RACING N'EST QU'UN JEU DE PLUS À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS, LA FAUTE À UN PILOTAGE ET UN DÉROULEMENT UN PEU ENNUYEUX. PAS DE QUOI FOUETTER UN NEED FOR SPEED MOST WANTED.

- + Amusant pour les fans de VW
- Conduite sans subtilité
- Pas très beau
- Les musiques atroces

5
TECHNIQUE

6
ARTISTIQUE

4
INTÉRÊT



Je sens que je vais me plaire ici.

dans notre grande série « les recettes miracles », nous allons voir comment fabriquer un hit. Tout d'abord, prenez une licence forte, si possible un film à succès, voire carrément une trilogie. Pour notre démonstration d'aujourd'hui, nous choisirons le Parrain de Francis Ford Coppola, adapté des romans de Mario Puzo. Ensuite, optons pour un type de jeu ultra-vendeur, comme un FPS ou un Tetris. En l'occurrence, ici, ce sera un GTA-like avec un environnement ouvert, de multiples missions à pied ou en voiture et une bonne dose de violence gratuite. Mélangez le tout et voilà, vous avez votre blockbuster... Ah, attendez... Quelque chose a foiré. On dirait bien que cette savante préparation tourne au clone indigeste. Mince. Revoyons l'action au ralenti... Ça paraît bien pourtant, qu'est-ce qui a bien pu coïncider ? Hmm, par où je commence ? Par le système

Le Parrain

HAUTE TRAHISON

DEPUIS L'ANNONCE D'UNE ADAPTATION DU PARRAIN EN JEU VIDÉO, LE SCEPTICISME RÈGNE DANS LA RÉDACTION. LE PARI SEMBLE RISQUÉ, MAIS TOUS LES INGRÉDIENTS SONT RÉUNIS POUR QUE LE SUCCÈS SOIT AU RENDEZ-VOUS. VERDICT.



Bisous.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 64 Mo

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS/ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

de combat ridicule, qui impose d'incessants mouvements de souris d'avant en arrière pour décocher le moindre coup de poing ? Par le système de tir, qui part la plupart du temps aux fraises sans prévenir ? Par les ennemis, dont l'I.A. me fait dire que mon poisson rouge a de l'avenir dans la Mafia ? Je ne sais que choisir. Je pourrais encore vous parler des piétons qu'on écrase nonchalamment, du car-jacking (qu'on peut donc officiellement dater aux années 30, voilà qui est très réaliste), ou de la vitesse de course de votre héros, qui plante sur place n'importe quel véhicule... Mais comme disait mon ami Maxwell, pas la peine d'en rajouter.

Le baiser de la mort

Peut-être pourra-t-on sauver le scénario ? Voyons ça : on incarne un orphelin qui intègre les rangs de la mafia pour venger la mort de ses parents. Et l'on suit de loin l'intrigue du premier film, sans avoir de réelle influence sur son déroulement, agissant plutôt dans l'ombre et se cantonnant à de menus larcins : assassinats, extorsions, courses poursuites... Allez, pour pousser jusqu'au bout l'hommage à GTA 3, on a même adjoint à ce beau canevas des graphismes presque dignes de la PS2 et des ralentissements insupportables (surtout pendant les poursuites en

véhicules, là où ça énerve bien tout le monde). Bon, il y a peut-être moyen de sauver notre plat du jour malgré tout. Il suffit de ne pas être fan de la saga ciné ou des bouquins dont s'inspire le jeu, de ne pas être hermétique à une prise en main farfelue et surtout de n'avoir jamais joué à San Andreas ou Vice City. Une chose est sûre, le pauvre Mario Puzo doit tellement se retourner dans sa tombe qu'il a probablement atteint le centre de la planète à l'heure qu'il est.

Faskil



Zyva, file ton autoradio.

En Deux Mots

LE PARRAIN AURAIT PU ÊTRE UN MET SAVOUREUX S'IL N'AVAIT PAS ÉTÉ CUISINÉ PAR DES GÉRANTS DE McDo. AU FINAL, MÊME AVEC UNE RECETTE ALLÉCHANTE SUR LE PAPIER, ÇA RESTE MALHEUREUSEMENT DE LA MALBOUFFE.

- ☒ Ça m'a donné envie de rejouer à Mafia
- ☐ Système de combat raté
- ☐ Nombreux ralentissements
- ☐ Parodie de GTA 3

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT

test test test test



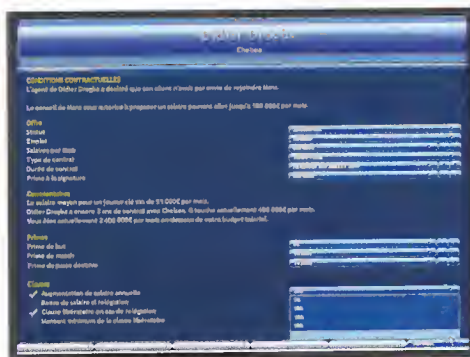
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 32 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 3D 4 Mo
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR BEAUTIFUL GAME STUDIOS/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Élaborez votre tactique, avec la direction des courses, l'orientation des passes...

APRÈS UN OPUS
 AU GOÛT AMER, CELUI
 DE LA DÉFAITE SANS DOUTE,
 L'ENTRAÎNEUR NOUS REVIENT
 DANS UNE VERSION PROPRETTE,
 COHÉRENTE... MAIS QU'ONT FAIT
 LES DÉVELOPPEURS, À PART
 CORRIGER LES BUGS ?

Le mode Mécène, avec un budget colossal d'entrée, retire au jeu tout son charme.



La retransmission des matches est sympa, mais pas réaliste pour deux sous !



L'Entraîneur 2006

ON REFAIT LE PATCH !

L'Entraîneur a fait, il y a tout juste un an, sa crise d'adolescence. Fâché avec ses parents, les développeurs de Sports Interactive, il a décidé de fuguer et d'aller vivre chez des potes, dans les locaux de Beautiful Game Studios. Mais l'indépendance n'ayant pas que des bons côtés, il a vite déchanté. Les joueurs aussi ! L'Entraîneur 5 était « une parodie de football », comme diraient Thierry et Jean-Michel. Base de données fantasque, possibilités revues à la baisse... Des défauts rédhibitoires ! Conscients de ces erreurs, BGS et Eidos ont rectifié le tir, et L'Entraîneur 2006 nous revient dans une version « nettoyée ». Les incohérences de la base de données, confiée aux fans de centaines de clubs à travers le monde, ne sont plus qu'un mauvais souvenir. Désormais, Thierry Henry enchaîne les buts comme Faskil s'enfile des bières belges et Franck Ribéry, la nouvelle sensation du championnat, frappe aux portes de l'équipe de France. Bref, ce titre a considérablement gagné en réalisme.

Chasseur de têtes

En passant un an à nettoyer le jeu de ses bugs, les développeurs

n'ont pas eu trop de temps à consacrer aux nouveautés. Cependant, la retransmission des matches a changé, avec des rencontres visuellement proches du Subbuteo et encore plus de statistiques, mais l'I.A. de vos adversaires est à pleurer. On croirait assister à un match entre le PSG et la réserve de l'OM ! C'est un festival de passes ratées, de dégagements en touches... Bref, ça ressemble à tout, sauf à du foot. Mieux vaut se concentrer sur le quotidien du club. Définir les entraînements, élaborer la tactique, gérer la vie du groupe... Et surtout rechercher le nouveau Ronaldinho aux quatre coins du monde, ce qui n'est pas simple puisque la terre est ronde ! Pour cela, BGS a eu une idée géniale : simuler en arrière-plan les matches de tous les championnats. Ainsi, vous accéderez à toutes les stats d'un gamin qui évolue en Division 2 ukrainienne. Par ailleurs, les rapports de vos

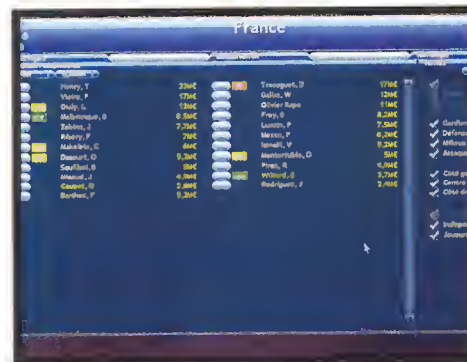
Un peu de technique

Les jeux de ce type sont aussi gourmands qu'un Far Cry ou un Half-Life 2. Si la configuration minimale est estimée à un processeur cadencé à 1 GHz et équipé de 256 Mo de Ram, celle qui est recommandée grimpe à 2 GHz et 512 Mo. Si vous avez plus, les performances sont encore meilleures, bien sûr.

recruteurs sont plus détaillés et passent en revue les forces et les faiblesses du joueur que vous supervisez. Malheureusement, cette profusion de calculs mettra votre patience à rude épreuve, puisqu'il faut entre dix et vingt secondes pour passer d'une journée à l'autre. Bref, L'Entraîneur 2006 s'apparente plus à une version patchée de L'Entraîneur 5 qu'à un titre novateur... Pour 50 euros, on était en droit d'attendre un peu plus d'une telle licence !

Socrates

Une prémonition ? Franck Ribéry est en équipe de France... Julien Rodriguez aussi !



En Deux Mots

L'ENTRAÎNEUR 2006 EST UN BON PETIT JEU DE MANAGEMENT, TROP GOURMAND MALHEUREUSEMENT ET SURTOUT N'APPORTANT PAS GRAND-CHOSE DE NOUVEAU. FOOTBALL MANAGER RESTE LA RÉFÉRENCE DU GENRE, D'UNE COURTE TÊTE DEVANT LFP MANAGER.

- Un jeu sans bug !
- Aucun défaut majeur
- Les chargements !
- Quoi de neuf, coach ?

4
TECHNIQUE
2
ARTISTIQUE
6
INTÉRÊT



Un avion ? Où ça ?

Aujourd'hui, avec Commandos Strike Force, vivons ensemble un grand moment de X-Files. Ça commence sans surprise, en 1942 : un sniper anglais est parachuté en France occupée pour aider la Résistance. Comme il est super fort, il massacre la Wehrmacht à coups de couteau. Ensuite ça se complique : son ami le Béret Vert essaye de le rejoindre secrètement en avion, mais pendant le voyage le pilote tente de le tuer (pourquoi ? On ne le saura jamais). Le Béret Vert saute du zinc en perdition et atterrit... dans le champ où l'attendait le Sniper (coup de bol). Mais en fait c'était un piège, les Allemands étaient cachés tout autour, avec des canons et des projecteurs ! Le Béret Vert les anéantit, une mitrailleuse dans chaque main. Ensuite il fait la connaissance de l'Espion, le troisième membre de l'équipe, et pendant le reste du jeu il l'accuse d'être un traître. Évidemment, vu qu'on contrôle aussi l'Espion et qu'on s'en sert pour exterminer

Un peu de technique

Adapté de la Playstation 2, Commandos Strike Force est jouable sur n'importe quelle configuration capable de faire tourner Hitman 3.

J'entends rien, lalalaa !



Commandos Strike Force

HITMAN DU PAUVRE

TIENS, ET SI ON ADAPTAIT
LA CÉLÈBRE SÉRIE COMMANDOS
POUR EN FAIRE UN FPS CONSOLE
BIEN GRAND PUBLIC ?
CHIC, QUELLE BONNE IDÉE !
MAIS ATTENTION, FAUDRAIT
PAS QUE ÇA SOIT TROP DUR...

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR PYRO STUDIOS/ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

des divisions entières, on y croit pas trop. Plus tard, à Stalingrad, la fine équipe découvre que le Judas était en fait un Russe dont ils viennent de faire la connaissance (et qui doit voyager dans le temps).

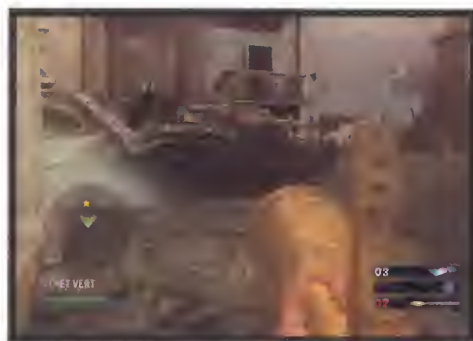
Affrontez l'armée mongole !

Si l'histoire est complètement incohérente, les

graphismes PS2 sont relativement soignés (mais pas trop : les portes seraient beaucoup plus réalistes si les devs n'avaient pas oublié d'y mettre des poignées). Le vrai problème vient de l'I.A., totalement ratée. Statiques, sourds comme des fans de Metal, les gardes attendent docilement de se faire égorger. On arrive en courant dans leur dos et on les bute. Même si un deuxième soldat est debout à un mètre, s'il ne regarde pas dans la bonne direction il ne remarque rien, ne se retourne jamais et se laisse gentiment trucher à son tour. Ils sont tellement stupides qu'il est très difficile d'organiser des diversions : en principe on peut jeter des pièces de monnaie et le « gling dling » doit détourner leur attention. Sauf que là on peut leur en balancer des poignées en pleine face, sans obtenir la moindre réaction. Dans une mission au QG de la Gestapo, j'ai volontairement déclenché l'alarme pour faire

croire à une attaque aérienne. Ensuite, pendant une demi-heure, j'ai couru vers chaque soldat du camp et je les ai tous étranglés un par un, pendant qu'ils regardaient fixement vers le ciel et tiraient en l'air pour abattre des avions imaginaires. Ahurissant.

Atomic



En Deux Mots

AU DÉBUT, ON CHERCHE DES EXCUSES À CE DÉSASTRE, PUIS ON S'APERÇOIT QUE S'IL N'Y AVAIT PAS ÉCRIT « COMMANDOS » SUR LA BOÎTE ON AURAIT EFFACÉ LE JEU DEPUIS LONGTEMPS. PAS DE PITIÉ.

- Ça partait d'une bonne intention
- I.A. scandaleusement faible
- Beaucoup trop facile

5

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT

Cherchez l'erreur...



Kult : Heretic Kingdoms

Genre : Chouette héroïne

Infos : Environ 15 euros - CPU 1,2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Gamme Maximum de Nobilis
 Note : 5/10 dans Joystick N°163

« N'oubliez pas ce jeu, s'il sort en budget un jour... » C'est ce que j'écrivais sur Kult, un petit RPG/action à la Diablo datant d'octobre 2004. À l'époque, il aurait dû sortir à 15 euros, les vaut-il encore maintenant ? Kult reste évidemment aussi dépassé techniquement qu'il l'était pour le test... Mais je dois bien avouer que je me souviens sans hésitation de la bonne ambiance des Heretic Kingdoms, du système de jeu simple et efficace, et surtout de la sympathique héroïne que vous dirigez. Une grande gueule pareille dans un monde qui ne manque pas d'humour, ça vaut bien un petit coup d'œil.



BUDGET

par Fumble

AVIS AUX

JOUEURS N'AYANT



Nexus : The Jupiter Incident

Genre : Batailles interminables

Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Gamme Maximum de Nobilis
 Note : 7/10 dans Joystick N°164

Joystick 164 ? Je le voyais plus récent ce jeu ! Bref. Nexus est un simulateur de combats spatiaux assez intéressant. L'univers abordé est riche et bien rythmé par un scénario alléchant. Malheureusement, les affrontements entre vaisseaux géants ont tendance à tourner à un échange de lasers sans fin. Un défaut ennuyeux (au sens propre) mais qui peut être surmonté par l'idée qu'on n'a pas payé le jeu trop cher. En plus, en jouant sur la difficulté et sur la vitesse de déroulement de l'action, on doit pouvoir s'en sortir un peu plus rapidement. J'n titr' à essayer pour les joueurs en manque de vide interstellaire donc.

PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Runaway : A Road Adventure

Genre : Vu que Le second arrive bientôt...

Infos : Environ 10 euros - CPU 500 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Collection White de Focus (dispo le 20 avril)
 Note : 5/10 dans Joystick N°147

Alors que la presse internationale se réjouissait de l'arrivée de Runaway, nouveau messie du jeu d'aventure à l'ancienne, Joystick boudait seul dans son coin. Le coup des objets qui apparaissent subitement dans des sacs pourtant fouillés mille fois auparavant, ça refroidissait pas mal. Personnellement, j'ai peu apprécié les personnages principaux (une pouffe et un grand mou, merci bien). Si on est prévenu du premier problème et que l'on s'attache au design (question de goût, après tout), Runaway est un jeu abordable pour n'importe quel fan d'aventure. Et puis, la suite arrive bientôt... si vous voulez vous tenir au courant pour 10 euros.

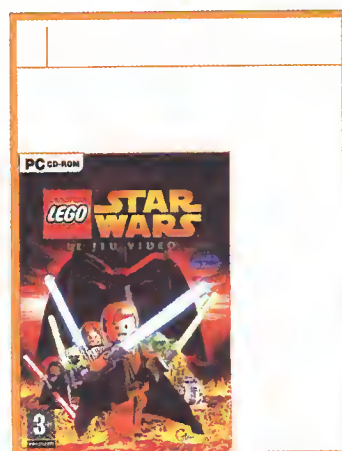


Lego Star Wars

Genre : Star Wars en lego, duh

Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Premier Collection d'Eidos (dispo le 7 avril)
 Note : 7/10 dans Joystick N°170

C'est marrant parce que le type qui représente Game Workshop chez Mythic Entertainment en parlait encore récemment : Lego Star Wars, c'est très bien. Il s'étonnait de voir comment deux licences qui n'avaient pour l'instant produit que des jeux ruls ou moyens avaient réussi à sortir un titre commun fun et drôle. Nous aussi, on avait bien aimé et ça fait plaisir de le voir débarquer pas cher.



BUDGET

LE CONCOURS

2ème Edition

TOSHIBA

Plus de 60 lots à gagner!!!



Dont 1 ordinateur portable Toshiba Satellite A100

BELKIN.



CREATIVE

Kensington®

ViewSonic®
La marque des professionnels



BeWAN
systems

Microsoft®

brother®
At your side.

Antec
The Power of You

Kingston®
TECHNOLOGY
COMMITTED TO MEMORY®

Pour participer :

1. Connectez vous sur <http://www.1000ordi.fr>
2. Répondez aux questions et laissez vos coordonnées
3. Participez au tirage au sort et surveillez vos emails !

PCUPDATE

Hardware
magazine

DU 1er MARS 2006
AU 30 AVRIL 2006



1000ordi.fr

Maîtrisez vos émotions. Je sais,
ce numéro 180 est exceptionnel.
Non pas parce qu'il finit par un zéro,
on en a en moyenne un par an. C'est
beaucoup plus événementiel : je vais
dire du mal d'iTunes ! Perte
de ferveur ? Petit coup de déprime ?
Non, de vraies critiques !
C'est mon côté rebelle
qui se réveille...



On commence par connecter son périphérique...

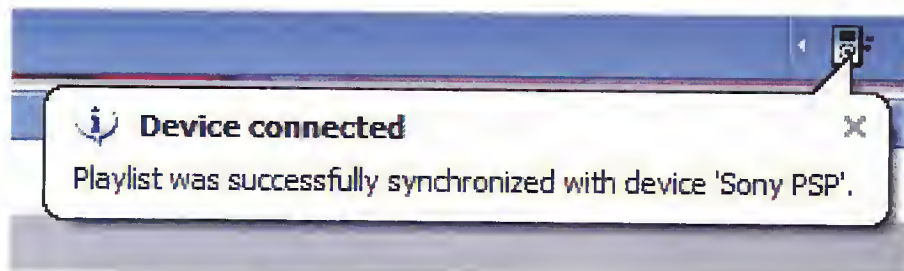
DES UTILITAIRES À LA MODE

iTunes Agent

Mon amour pour iTunes est loin d'être immodéré. Certes, je profite de toutes les occasions possibles pour vous parler de la splendeur éclatante du gestionnaire musical d'Apple, mais je reste conscient de ses limites. La version 6 a malheureusement une fâcheuse tendance à manger des ressources gargantuesques lors de son lancement, s'appropriant parfois la machine pour elle toute seule. C'est mal, les esprits chagrins crieront au complot « ApplIntel » qui tente de nous vendre des processeurs doubles cœurs. Ça change de Microsoft. D'autres regretteront la symbiose avec l'iPod, magnifiquement décrite par ce couple de jeunes trop photogéniques lors de l'installation. iTunes et l'iPod seraient nés pour être ensemble. Certes. Mais que faire quand on a péché ? Quand on s'est fait offrir par sa tante Huguette un autre appareil ? La pauvre, elle ne pouvait pas savoir. Des tas de solutions existent lorsqu'il s'agit d'utiliser un iPod sans iTunes (pour le coup, c'est un sacrilège), mais si l'on souhaite synchroniser son téléphone portable avec le saint lecteur multimédia, on était un peu dans l'impasse. Je me devais donc de vous dénicher un palliatif, au risque

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Jaran Nilsen
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://ita.sourceforge.net/>

« structures » de dossiers afin de différencier les périphériques musicaux des disques durs et autres clefs USB plus traditionnels. Cela permet de gérer virtuellement tous les types d'appareils, de la clef mp3 jusqu'à la PSP. Pour chaque lecteur détecté, une liste de lecture est créée automatiquement dans iTunes, il vous suffira d'y ajouter votre musique de manière manuelle pour qu'une synchronisation s'opère lors de la prochaine connexion. On perd donc la sélection automatique d'Apple mais qu'importe. Malgré une genèse assez courte, iTunes Agent est un très bon complément au logiciel phare des pommes. Ce qui me fait encore plus regretter que ces fonctionnalités, pourtant simples, limite évidentes, ne soient pas intégrées dans le but de promouvoir un peu plus ses ventes de matériels. Petit carton rouge à Apple qui, du haut de ses écrasantes parts de marché, pourrait faire preuve de bonne volonté et jouer un peu mieux la carte de l'interopérabilité.



La détection suit son cours, première synchronisation.

de vous voir partir vers des applications tout juste moyennes (Winamp) ou qui nécessitent une vie entière pour être configuré (foobar2000). J'en ai trouvé une, plutôt bonne : iTunes Agent. Ce petit bout de logiciel qui utilise le framework .NET se loge à droite de votre barre des tâches et surveille l'introduction d'un nouveau périphérique. En effet, les walkmans et autres téléphones apparaissent sous Windows, lorsqu'ils sont connectés, comme des disques amovibles. iTunes Agent dispose d'une liste prédéfinie de

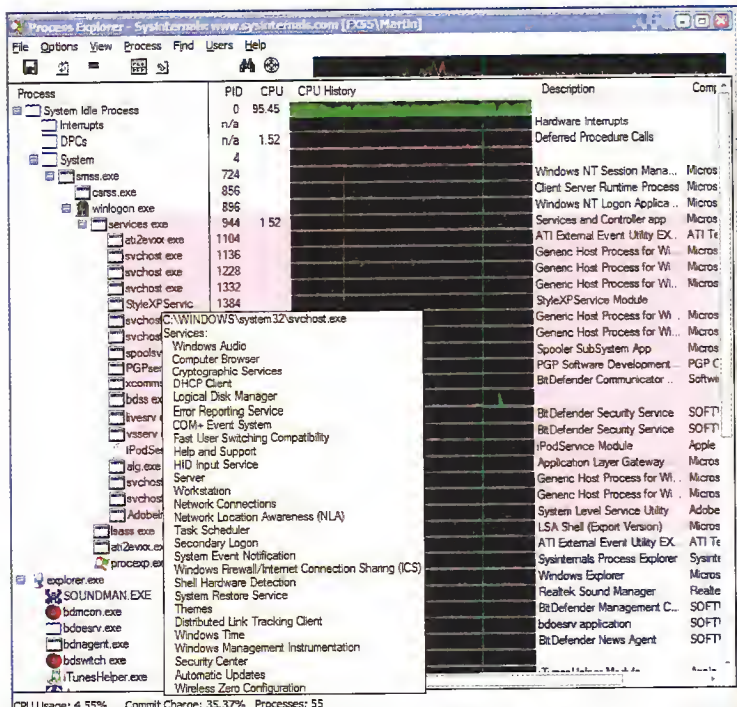


Et magie de la technique, une liste de lecture dédiée à notre périphérique apparaît dans iTunes. Tada !

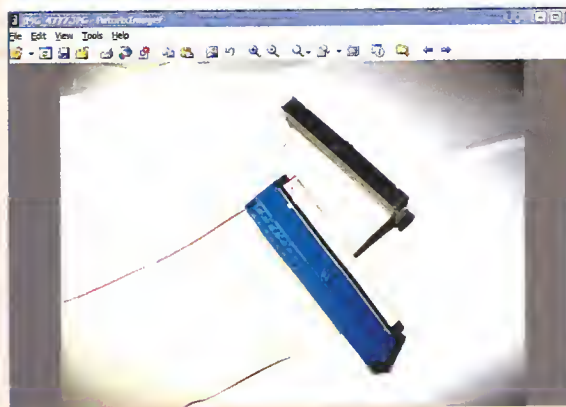
Process Explorer

Certaines perles du monde du logiciel n'en finissent pas de briller. Je vous avais déjà entretenu du merveilleux, que dis-je, mirifique Process Explorer, un bijou ciselé par ce grand artiste de Mark Russinovich, l'homme qui connaît mieux les arcanes de Windows que tous les ingénieurs de Microsoft réunis. Pour ceux qui auraient oublié, rappelons tout de même que cette application remplace le gestionnaire de tâches de Windows, et de fort belle manière. Chaque nouvelle version repousse les limites de la créativité : vue hiérarchisée des processus, recherche des « handles » sur les fichiers pour savoir quelle application les bloque, visualisation des connexions réseaux pour chaque application et même obtenir une liste des DLL chargées. La dernière version va encore plus loin, la plus intéressante des nouveautés pour les utilisateurs étant l'affichage de petits graphiques résumant l'utilisation processeur et mémoire dans le temps. On appréciera d'autres choses aussi utiles que la gestion des services, la possibilité de retrouver les fenêtres associées à un processus ou encore de lancer des applications en mode de privilèges limités, pour diminuer les risques. Je pourrais dire qu'il ne fera jamais mieux, mais ce filou de Mark en rajoute toujours. Ne pas avoir Process Explorer sur sa machine devrait être considéré comme un crime. Je vais en causer à nos chers eurodéputés...

- VERSION : 10.06
- ÉDITEUR : Mark Russinovich
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sysinternals.com



Avouez que cette déferlante d'informations vous attire...



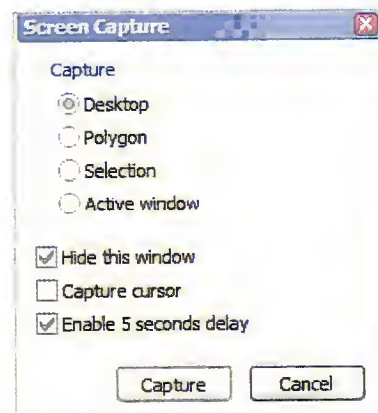
Icônes agréables, interface réussie, on est loin de XnView...

Futurix Imager

Il nous arrive très souvent de vouloir visualiser des images. La multiplication des appareils photos numériques va dans ce sens, on shoote à tout va de la pellicule digitale sans se préoccuper de savoir si les clichés sont réussis. Et à l'heure du tri, il nous faut un logiciel. ACDsee a longtemps été la référence : certains lui reprochent un certain embonpoint, des ajouts de fonctionnalités de retouches et autre gestion de fichiers multimédias qui ne correspondent pas forcément au besoin ponctuel d'admirer ses clichés. Là, de suite, maintenant. Pas dans trois secondes. Pour tous ceux-là, les impatientes de la vie, FuturixImager offre une belle alternative. Il propose un petit nombre d'outils pour corriger les défauts de vos œuvres, mais c'est surtout sa rapidité qui fait fureur. Pas de chargement excessif, on double-clique sur un fichier et l'image apparaît,

- VERSION : 5.6
- ÉDITEUR : Alexander Tereshchenko
- LICENCE : Freeware
- URL : www.fxftp.com/software/imager

instantanément. On pourra même redimensionner et convertir les formats, bref, les opérations de base. On n'en demandait pas plus.



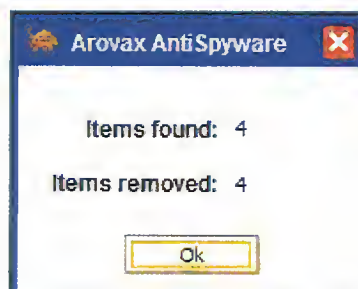
Cerise sur le gâteau, il permet même d'effectuer des captures d'écran !

La recherche est ultra rapide, presque un millier de fichiers à la seconde.

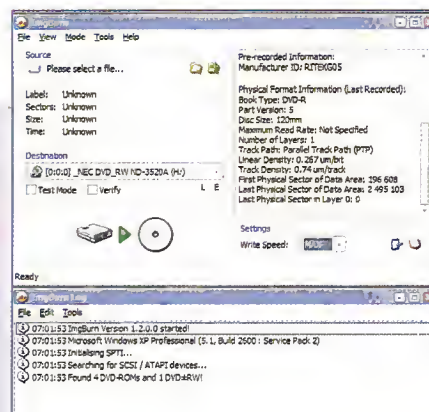


AntiSpyware

Le monde est rempli de gens méchants. Il y en a de toutes sortes, les pires étant les mécréants qui parlent dans les cinémas, bien entendu. L'univers de l'informatique dispose lui aussi de ses vilains, genre les affreux « hackers » qui tentent d'installer des petits bouts de logiciels par des portes dérobées (ou tout simplement par le biais d'Internet Explorer, pourquoi faire compliqué...) dans le but d'utiliser votre machine à des fins malhonnêtes (envoi de courriers indésirables par exemple). On peut combattre le mal par le mal, en se bardant de logiciels qui ralentiront votre machine encore plus qu'une dizaine de spywares (comme la série des Norton...). Ou alors, on peut choisir des méthodes plus douces. Elles n'en sont pas moins efficaces, à l'image du bien nommé AntiSpyware d'Arovax. Une interface simple et claire, ça change d'AdAware, accompagné de bonnes idées. On y trouve même un mode « intelligent » qui permet d'analyser les endroits les plus dangereux du PC. Que ce logiciel d'Arovax nous serve de leçon : une réponse intelligente et gratuite à un mauvais problème. Magnifique !



- VERSION : 1.0.617
- ÉDITEUR : Arovax
- LICENCE : Freeware
- URL : www.arovaxantispyware.com



Je crois que j'ai déjà vu ça quelque part...

ImgBurn

Un jour peut-être, vous pourrez raconter à vos petits-enfants cette époque lointaine où il était possible

- VERSION : 1.2.0.0.
- ÉDITEUR : Lightning UK !
- LICENCE : Freeware
- URL : www.imgburn.com

de parler des méthodes de protection utilisées sur les disques. Un temps où la sécurité reposait sur la force des algorithmes et non sur un obscurantisme aveuglant. Car il faut vous faire une raison, cette période est révolue, contrevenir au système de protection d'un DVD est illégal un peu partout dans le monde, même si c'est pour exercer un droit à la copie. On trouve certes toujours des T-Shirts avec le code source du sulfureux DeCSS (l'algorithme qui casse la protection), mais ceux qui publiaient des utilitaires appliquant la chose en pratique se retrouvent peu à peu forcés d'arrêter leurs malversations. C'est le cas de feu l'excellent DVD Decrypter, un logiciel polyvalent capable aussi bien d'extraire des fichiers d'un DVD que d'en graver. Son auteur a décidé de ne pas jeter son travail à la poubelle : avec ImgBurn, il continue le développement de la partie gravure de son logiciel. Et que dire si ce n'est qu'il est tout simplement le meilleur du genre ! Informations détaillées sur les médias, gestion exemplaire des vitesses de gravures et grande stabilité, il est tout simplement imbattable. Alors, ruez-vous dessus, tant que la gravure de fichiers images (.iso) est encore autorisée !

Top Utilitaires de la rédaction

- **Lecteurs vidéo :**
BSPlayer 1.39
Media Player Classic 6.4.8.8
VLC 0.8.4a
Media Portal 0.2.0RC2
- **Lecteurs audio :**
iTunes 6.0.3.5
Winamp 5.2

- **Paggers Internet :**
Foobar 2000 0.9
Deliplayer 2.50b1
- **Mailreaders :**
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.5
- **NewsReader :**
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.5b5
Xnews 6.1.3

- **Pagers Internet :**
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.3
MSN 8
- **Anti-lourds :**
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.4
Arovax AntiSpyware 1.0.617

- **HijackThis 1.99.1**
Autoruns 8.5
- **Downloaders :**
FDM 1.9
FlashGet 1.71
WinBITS 0.9
- **Customisation :**
Desktop Sidebar 1.05.94
StyleXP 3.13

- **Y'Z Dock 0.8.3**
MobyDock DX 0.87b
- **Clients FTP :**
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.18
SmartFTP 2.0.995
- **Browsers Web :**
Firefox 1.5.1
Netcaptor 7.5.4

- **Browsers d'images :**
ACDsee 8.0
Futurix Imager 5.6
FastStone 2.27
- **Tweakers :**
X-Setup Pro 8
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5



playman

Winter Games™



La star mondiale du sport mobile part à l'assaut des pistes alpines !

Le premier Mobile Gaming Megastore !

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !
 OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

Jeu du mois

19164






Playman, la star du sport sur portable, est de retour. Cette fois, dans Playman Winter Games, il s'éclate aux sports d'hiver dans les Alpes. Comme dans les trois jeux Playman Sports précédents, Playman participe à quatre épreuves différentes : le Bobsleigh, le Slalom, le Saut à skis et le Biathlon.

Le TOP Jeux Manta

La sélection Manta des meilleurs jeux du moment.

RÉUSSIR OU MOURIR



19163

Love a Lemming



19160

MONKEY BALL



19162

DESTROY ALL HUMANS!



19117

Trivial Pursuit FOOTBALL 2006



19165

Événement Manta : les fonds d'écran et sonneries du film Réussir ou Mourir de 50 Cent



19296



19305



19303



19299



19301

...et plus de 150 autres logos jeu vidéo téléchargeables sur Manta!



ETIK

> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.

> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.

> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

GALLERY >>> Manta

SMS+ 33800

Manta™ est une marque du groupe Wonderphone

WONDERPHONE
BEYOND VOICE

Retrouve tous les jeux de MANTA sur ton mobile

SFR

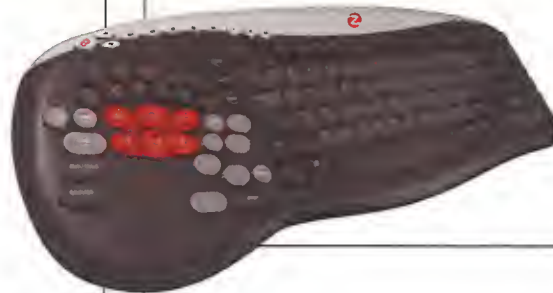
Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux*
 ou envoie MANTA au 33800

- + de 300 jeux disponibles!
- Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile!

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail + d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

Quoi de Neuf

par Caféine



Zboard MERC

Avec ses dimensions de géant (53,6x20,1x2,7cm), le MERC ne passera pas inaperçu sur votre bureau. Et pour cause. La chose est un clavier USB combiné à un pad de 34 touches programmables, légèrement incliné pour plus de confort. Ideazon, visiblement conscient des critiques dont a souffert le premier modèle de Zboard (celui avec les sets des touches échangeables), tente de concilier frappe de texte agréable ("GO PVE N00B !") et ergonomie pour joueurs. La bête est livrée avec le Z Engine, le logiciel maison pour configurer les touches de ce module en fonction des jeux. Si vous descendez d'une famille de poulpes, pas de panique, ce clavier gère jusqu'à 7 commandes simultanément. Je reste sceptique quant à l'efficacité des flèches de contrôle, toujours trop grandes à mon goût, mais comme souvent avec ce type de produit, le plus simple c'est de l'essayer. Reste à trouver un magasin d'informatique qui applique la même politique d'échange/reprise qu'H&M pour les fringues... Bon courage.

FABRICANT : IDEAZON
SITE WEB : WWW.ZBOARD.COM
PRIX : ENVIRON 50 EUROS TTC

Logitech UltraX Media Keyboard

La version USB du plus célèbre des claviers OEM Logitech (vendu sans boîte, directement chez votre revendeur de PC du coin) est disponible depuis quelques semaines. À moins de 25 euros, ce clavier ultra plat reste le meilleur rapport qualité/prix pour les amateurs de toucher tout en douceur et en silence. On regrettera le look un peu moins réussi que celui de son aîné qui était complètement « argent », et l'absence de boutons de réglage de volume audio. Les 6 touches multimédia sont cela dit programmables, et il existe de petits softs pour pallier le problème. Du tout bon pour ceux qui ne sont pas accros aux gros claviers IBM ou Keytronic qui font *klonk*.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 25 EUROS TTC

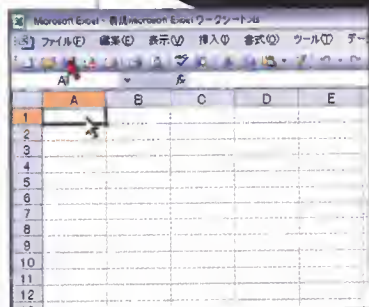


Arcade Stick

Le nom complet de ce joystick est « Official Street Fighter Anniversary Edition Arcade Stick ». Je ne vous ferais donc pas l'affront de vous expliquer en quel honneur Nubtech et Capcom se sont associés pour pondre ce produit, mais fêter les 15 ans de Street en 2006, c'est bizarre, surtout pour un jeu sorti en 1987. Passons... Distribué en France par Madrics, ce monstre surgi du passé est destiné aux PS2 et Xbox. Alors pourquoi en parler dans un mag PC ? Parce qu'avec l'adaptateur présenté dans ces pages ou un

équivalent, ce produit devient le contrôleur ultime pour tous les fans de MAME, qui usent leurs doigts sur des jeux antiques toujours aussi fun. Vive l'émulation ! Tous les jeux SNK accessibles d'un clic, c'est quand même le rêve pour les vieux croustons comme moi. Et tout le monde n'a pas poussé le vice jusqu'à modifier un joystick de Neo-Geo pour en faire un modèle USB grâce à pote bidouilleur (que je remercie au passage). Bref, cet Arcade Stick tout en bois et microswitchs, comme à la belle époque, trônera fièrement sur les bureaux des passionnés. Évidemment, les puristes râleront sur les choix très américains côté manche et position des boutons et continueront de préférer le Real Arcade Pro de HORI, japonais dans l'âme. Mais pas la peine de faire la fine bouche non plus, le rapport qualité/prix reste excellent ! Surtout avec quelques petites trouvailles, comme le câble qui s'enroule sous la base du joystick, dans une trappe prévue pour, et sa compatibilité Xbox Live. Haaaaadoken !!!

FABRICANT : NUBYTECH
SITE WEB : WWW.MADRICS.FR
PRIX : ENVIRON 80 EUROS TTC



Piqué chez mon ami d'Akibarabarenews.com, je ne résiste pas à l'envie de vous faire partager la découverte de la souris la plus inutile du moment. Alors attention, accrochez-vous, le concept est puissant : vous ne contrôlez pas un, mais deux pointeurs. Le bouton latéral permet de prendre le contrôle d'un pointeur rouge qui restera là où vous l'abandonnerez quand vous relâchez la pression. L'utilité de la chose me paraît, mmmh, toute relative, mais saluons l'effort... Ça sent l'ingénieur japonais qui a dû fondre quelques neurones pour pondre ça. Pour le reste, c'est une souris USB (adaptateur PS/2 fourni) 5 boutons à 800 dpi très classique. Non, je n'ai pas le prix. Vous comptiez investir ?

Madrics Superbox X

Accessoires indispensables à tout vrai fan d'émulation ou de jeux d'arcade PC (sans parler de l'inévitable PES5), les adaptateurs qui transforment une manette console en périphérique USB PC sont maintenant légion. Le Superbox X nécessite un driver, et c'est là son unique point faible pour les gens tatillons toujours coincés sous Windows 9x. Pour le reste, il est redoutable d'efficacité et de versatilité. Il permet d'utiliser sur Xbox, Gamecube et PC une manette PS2, qui offrira alors toutes ses fonctions : les sticks analogiques sont reconnus, les vibrations transmises, etc. En bonus, un port USB est disponible pour brancher un autre périphérique, ainsi qu'un port pour memory card Xbox.

FABRICANT : MADRICS
SITE WEB : WWW.MADRICS.FR
PRIX : ENVIRON 20 EUROS TTC



de Neuf
Quoi

Offre spéciale étudiant

joystick

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

-10%

**supplémentaires
sur le prix le plus bas
de l'abonnement***

*10% de réduction sur 38.50 euros

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement et d'un justificatif de votre statut d'étudiant dans une enveloppe affranchie à
Joystick Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

1 an / 11 n^{os} de Joystick - 34,65 €**
au lieu de 71,50 euros*

JE CHOISIS : l'édition CD ☐ l'édition DVD ☐

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

☐ Chèque bancaire

[illegible]

cryptogramme [] Expire le : [] [] [] [] **Date et signature obligatoires :**
(validité minimale 2 mois)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Tél : Code postal :

e-mail :

Quelle console utilisez-vous : ☐ PlayStation ☐ PSP ☐ Game Cube ☐ GBA ☐ Xbox ☐ Xbox 360 ☐ DS Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

*Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux (au 01/01/06). **Offre d'abonnement réservée aux étudiants en France métropolitaine, valable jusqu'au 30/04/06. Merci de joindre une photocopie d'un justificatif de votre statut étudiant. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 06 50 ou par e-mail : abofuture@lapresse.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cocher la case suivante ☐.

Dungeon Runners

DIABLO À LA CORÉENNE

Mélangant World of Warcraft pour le design et Diablo II pour le gameplay, Dungeon Runners est le nouveau bébé de NCsoft. Le célèbre développeur coréen qui a fait fortune avec Lineage a profité du Taipei Game Show pour présenter son dernier-né. Avec ce nouveau titre, le but de NC est de réaliser un client d'environ 200 Mo



«seulement» afin de réduire les coûts et de le proposer en vente sur le net via PlayNC. La sortie est prévue pour cet été à Taïwan, mais il faudra attendre le début d'année 2007 pour l'obtenir traduit dans la langue de Shakespeare.

Auto Assault

TAPIS ROUGE
JUSQU'À LA SORTIE

La mise en rayon imminente de Auto Assault est précédée d'une grande vague d'offres commerciales. Outre l'édition standard, le MMO de NetDevil sera également disponible en version collector avec tous les petits cadeaux qui vont bien. Un micro casque pour parler avec ses potes, le jeu en version DVD, le CD des musiques à écouter dans sa Twingo, un porte-clés... de bagnole, une carte routière (du monde du jeu, hein, pas de votre région), un poster et des cartes postales à l'effigie des trois races. Mais ce n'est pas tout, ceux qui précommanderont le titre recevront certains privilèges : une arme exclusive à utiliser en jeu ainsi qu'un butin spécial dont on ne sait absolument rien et enfin 4 jours d'accès anticipé avant la sortie d'Auto Assault. En espérant que ces cadeaux ne sont pas là pour cacher un manque de contenu. Rendez-vous pour le test.



ÉDITO

LES SEMAINES PASSENT ET ON ATTEND TOUJOURS LE MMO CAPABLE DE DÉBOULONNER WOW, OU, EN TOUT CAS, DE SE FAIRE UNE GROSSE PLACE AU SOLEIL. COMME EN PLUS, CÔTÉ ÉDITEURS, LA TENDANCE EST PLUTÔT DE CHERCHER EN ASIE LA PERLE RARE QUE DE LA DÉVELOPPER SUR MESURE, PAS SÛR QUE L'ON VOIE EN 2006 UN CHALLENGER SÉRIEUX AU MASTODONTE DE BLIZZARD. EN REVANCHE, PLUSIEURS PRODUITS DE NICHE ARRIVENT, DES EXTENSIONS POUSSENT SUR LES ARBRES... L'ANNÉE NE SERA PAS MORNE POUR AUTANT !



Defense of the Ancients

TUEUR DE PRODUCTIVITÉ

Fallait bien que ça arrive un jour. Le petit grain de sable qui vient chambouler tout votre emploi du temps. Vous êtes là, en train de chercher vos news pour boucler à temps, quand vient l'inévitable envie de jeter un œil sur le site de DotA. Et paf, vous voilà nez à nez avec la nouvelle map 6.28. Un rapide coup d'œil vers le bureau du chef pour être sûr qu'il ne remarque rien, parfait. Il ne reste qu'à inviter discrètement Faskil à tester (toujours utiliser un langage professionnel) les nouveautés. Mais rien n'y fait, ce satané bougre de Belge reste de marbre. Tant pis, je prends de l'avance en essayant les deux nouveaux héros implémentés côté Scourge. Le Witch Doctor avec son heal de zone, son dot et le fameux Death Ward qui balance des boulettes de dégâts aux héros adverses. Quant à l'Avatar of Vengeance, c'est une véritable

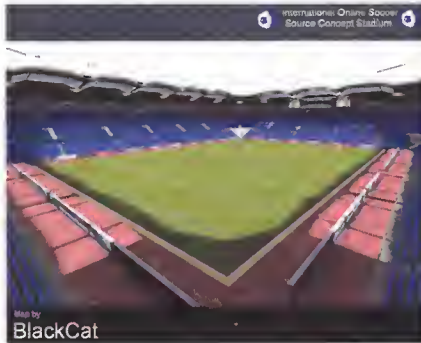
anguille qui peut se faufiler à travers les monstres et les arbres : adieu les collisions durant quelques secondes. Il peut aussi renvoyer des dégâts qu'on lui inflige et cumuler une certaine quantité d'énergie afin de la réexpédier à la tronche d'un adversaire. Outre les diverses améliorations apportées à certains héros et objets, cette nouvelle version permet d'utiliser les «Circles of Power». Il s'agit de cercles de lumière situés à côté des auberges. Vous pouvez désormais y stocker un objet lorsque la place vous manque au moment de fabriquer un item puissant. Cela évitera aux gros naïfs de se faire «emprunter» leurs objets par un allié, sous prétexte qu'ils traînaient par terre. Quelques nouvelles commandes ont également été ajoutées comme le -cs. Ceci permet d'afficher à n'importe quel moment de la partie le nombre de creeps tués, idéal pour flatter son égo. Y'en a qui vont morfler après le bouclage.



International Online Soccer BALLON D'OR

L'idée de participer à un match de foot virtuel à 22 vrais joueurs vous a forcément effleuré un jour ou l'autre. Ce fut le cas pour Mark Gornall alors qu'il enchaînait des parties de PES. Aidé d'une équipe réduite, Mark a décidé de mettre en forme un mod pour Half-Life nommé International Online Soccer, IOS pour les intimes. Le but est de prendre le contrôle d'un joueur de foot en vue à la

première ou troisième personne, au choix, pour profiter d'un véritable esprit de teamplay, chaque membre de l'équipe étant contrôlé par un humain. Les principales actions des sportifs millionnaires en short sont réalisables, du simple saut au tackle, en passant par la passe et le shoot. Aujourd'hui IOS (www.iosoccer.com), qui utilise le moteur 3D de HL2, en est à sa quatrième version bêta. Une initiative qui devrait ravir les amateurs de ballon rond, en espérant que les stades de IOS se remplissent.



Granado Espada

LADY OSCAR VERSION ONLINE ?

Nouveau venu dans l'univers des MMO, Granado Espada semble très prometteur malgré le peu d'infos qui circulent sur son compte actuellement. À vrai dire, les différents screens nous ont carrément laissés sous le charme, c'est un peu pour ça que nous avons décidé de partager avec vous ce nouveau titre. Il faut avouer que le style 18^e siècle apporte un bol d'air frais parmi toutes les productions médiévales/fantastiques actuelles. En cours de développement chez les Coréens de Hanbit, Granado en est seulement à sa phase de bêta test et pour l'instant, il n'est pas traduit en anglais. Seules les versions coréenne et japonaise sont disponibles. Côté gameplay, il serait question de contrôler jusqu'à trois persos simultanément pour affronter d'autres joueurs via ce système de Team vs Team. On devrait pouvoir créer jusqu'à douze avatars de la même famille qui partagent le même nom donc, mais le but de ce système reste plus que flou. En tout cas, ça pourra faire plaisir aux éleveurs de personnages... En attendant d'en savoir plus, laissez ces images caresser vos rétines.



Nuclear Dawn

LA BOMBE D'HALF-LIFE 2

Nuclear Dawn (www.nuclear-dawn.net) est un mod pour Half-Life 2, combinant différents styles de jeu. Un aspect tactique tiré des RTS, qui regroupe la construction d'une base et la gestion de ressources, mais aussi des combats rapides où on est dans la peau d'un soldat d'infanterie lors des phases FPS.

L'action se déroule dans un futur post-apocalyptique dans lequel deux factions adverses se font face. Ce mélange des genres donne carrément envie, surtout après avoir jeté un œil aux screens. Reste à s'armer de patience, car la date de sortie est prévue pour la fin de l'année 2006, ouch. Cela devient décidément long et compliqué de faire un mod de qualité !



World of Warcraft

PAËLLA A LA SAUCE MURLOC

Malgré son succès, World of Warcraft ne compte pas en rester à « seulement » 6 millions d'abonnés. Oh que non ! Blizzard va sortir prochainement une version de WoW entièrement localisée en espagnol. Les Carlos 12 años (le Kevin local) viendront donc arpenter les terres d'Azeroth sur leurs propres serveurs. Une équipe hispanophone rejoindra les teams allemande, anglaise et française dans les locaux de Blizzard Europe pour leur assurer un service 24h/24 et 7j/7 (no comment, je pourrais être taquin...). Viva la Alianza ! Viva los Pala... Aïe ! Pas taper.



*Lord of the Rings Online :
Shadows of Angmar*

UN MMO POUR LES GOUVERNER TOUS

Ces derniers temps, l'actualité de Codemasters Online Gaming s'avère plutôt chargée.

Après la distribution de RF Online en Europe, Codemasters annonce sa collaboration avec Turbine afin d'éditer le MMO basé sur la licence du Seigneur des Anneaux. Petit



rappel pour ceux qui n'auraient pas suivi : Lord of The Rings Online est basé sur les livres de Tolkien (étonnant, non ?) et a pour but de permettre aux joueurs de vivre une aventure multijoueur dans les terres du milieu. Incarner Gollum, le rêve... Il serait question d'un MMO axé principalement sur le PvE (joueurs contre environnement) dans lequel les quêtes seront mises en avant. Un système d'affrontements entre joueurs devrait être mis en place, mais il sera



vraiment une part minime du titre. Actuellement, le level cap est fixé à 50 et 10 à 20 % du monde devraient être instanciés. Malheureusement, aucune date de bêta test n'a encore été divulguée pour que l'on puisse essayer tout ça. Par contre, il serait question de fin 2006 pour la sortie du jeu qui devrait être traduit en trois langues : anglais, français et allemand. Un avantage non négligeable lorsque l'on désire imposer un MMO en Europe.

Gauntlet Online

SI DIEU LE VEUT

Gauntlet Online n'est autre qu'un énième MMO asiatique qui en met plein les yeux. Mais comme d'habitude, on ne s'en lasse pas. Ce titre développé par Ezen est prêt pour passer à sa troisième phase de bêta test fermé. Il serait question d'un God MMO dans lequel les joueurs peuvent créer, contrôler et dominer le monde. En gros, pour créer un monde meilleur ou totalement chaotique, les joueurs devront s'affronter entre eux. Au moins, la solution est radicale et j'avoue, assez plaisante. Malheureusement, rien d'officiel n'a été annoncé concernant une version anglaise, mais on peut toujours rêver.



Star Wars Galaxies

RETOUR VERS LE FUTUR

Rien ne va plus pour SWG, suite à la mise en place du New Games Enhancements en novembre dernier. Les joueurs n'ont pas du tout adhéré aux changements apportés par cette énorme mise à jour. Sony Online Entertainment a donc perdu une grande majorité de ses abonnés, mais ne compte pas baisser les bras pour autant. Il serait question d'un rollback, c'est-à-dire de remettre SWG tel qu'il était avant ce fameux NGE. Cette info est tout de même à prendre avec des pincettes puisqu'aucune annonce officielle ne vient la confirmer, ni la démentir d'ailleurs. Il s'agit d'une rumeur qui s'est propagée à vitesse grand V, suite à une conversation de deux heures qui s'est déroulée lors d'un focus group organisé par SOE à Los Angeles. Il faut tout de même savoir que le post parlant du sujet sur le forum officiel a été supprimé et que LucasArts fait la chasse aux sites ayant repris le post en question. La fameuse « conversation » étant sous NDA (une close de non divulgation d'information, signée en début de séance par les participants). Si SOE tente de revenir en arrière pour changer le futur de SWG, ce serait une première. Affaire à suivre.



Nous Productions présente

RED HOT CHILI PEPPERS

EN CONCERT



www.redhotchilipeppers.com

Double album
"Stadium Arcadium"
sortie mai 2006

EUROPE²

MA MUSIQUE, DE 90 A DEMAIN

8 et 9 juin PARIS - Bercy

Locations WWW.EUROPE2.FR, au 0 892 780 720 (0,34E/mn)
et points de vente habituels.

Soul of The Ultimate Nation

UN CORÉEN TAPI DANS L'OMBRE,
UN TRÈS BON SUN À L'HORIZON

JE SUIS UN ÉDITEUR CORÉEN DE JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS, DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES JE ME FAIS DES NOUILLES GRÂCE AUX MILLIONS D'ABONNÉS À MON JEU STAR, J'AI UN PLAN D'INVASION DU MONDE FAIT DE RACHATS DE STUDIOS OCCIDENTAUX ET DE JEUX À GRAND SPECTACLE, JE SUIS, JE SUIS... PERDU, CE N'EST PAS NCSoft, MAIS SON ENNEMI JURÉ, J'AI NOMMÉ WEBZEN.



Ça a beau venir d'Asie, on sent l'inspiration Seigneur des Anneaux. Un bon point pour la mondialisation.

Il faut souligner le conditionnel puisqu'il n'y a toujours pas de site officiel en anglais, si ce n'est l'unique page sur le portail de l'éditeur qui annonce une sortie en... 2005. Il y a bien un site complet en V.O. mais, comment dire... vous avez lu l'édito du mois dernier ? Bah voilà, si vous parlez coréen, même sans forte poitrine, vous intéressez fortement Caf.

UN CONCEPT NOVATEUR : LE MMO OFFLINE

Remarquez, ne pas comprendre les textes n'est pas un trop gros handicap quand on s'attaque à SUN. Le titre ne fait clairement pas dans la poésie et se distingue avant tout par ses graphismes de fou furieux. Les trailers de SUN provoquent la même réaction que ceux de Lineage II : incrédulité, bouche ouverte et trente secondes de bave, interrompues par un « mais c'est dégueulasse ! » de votre voisin de bureau. Et Webzen avait une bonne raison de ne



Dans un autre jeu on se serait posé la question. Ici, pas de quartier, on va défoncer le gros démon tranquille.

À moins d'être un amateur averti des MMO, il y a de fortes chances que ce nom ne vous parle pas des masses. Et si je vous dis MU : Continent of Legend, ça ne va pas vous éclairer davantage. Pourtant comme NCsoft avec Lineage, c'est avec ce titre que Webzen est devenu en quelques années un poids lourd du jeu vidéo en Asie. Selon eux, NC est un gentil gamin et le vrai leader en Asie c'est bibi ; MU cartonnant partout sur le continent ; quand Lineage aurait du mal à s'exporter hors de Corée. On va laisser les deux sumos se battre sur les chiffres et s'intéresser plutôt à ce qui nous concerne, nous, les petites gens qui payons leurs jeux. Et pour le coup c'est alléchant, avec en tête d'affiche SUN : Soul of the Ultimate Nation, en bêta ouverte depuis début février en Corée. Prévu à l'origine exclusivement pour le marché asiatique, ce nouveau MMO devrait arriver en occident dans le courant de l'année (via la version américaine).



L'avantage de ce casque, c'est qu'on ne peut plus se voir dans la glace.

pas prévoir de lancement chez nous. Le gameplay s'annonce bien bourrin, comme on aime dans les salles enfumées de Séoul ou Pékin, et en général beaucoup moins dans nos contrées civilisées. Quitte à le comparer à un jeu NC c'est plus du côté de Guild Wars que le regard se tourne. Pas pour le côté gratos, pas de bol, là il faudra y aller de son écot mensuel. SUN est très similaire au jeu d'ArenaNet dans le fonctionnement « tout en instance ». Cela a le don de m'énervier, mais c'est la grande mode en ce moment : le MMO pas vraiment massif. En clair, les joueurs ne se croisent que dans les villes pour former des groupes. Comme dans GW, vous vivrez toutes vos aventures avec quelques potes dans des zones rien qu'à vous. L'avantage c'est que cela ouvre des possibilités difficiles à mettre en place autrement : événements scriptés, interaction poussée avec l'environnement... L'inconvénient, bah c'est que c'est de moins en moins MMO votre affaire, les gars.



TOUT POUR LA DÉFONCE

La comparaison avec GW s'arrête au fonctionnement. Dans SUN, le PvP sera accessoire. À bas le CORPG, vive l'Action-MMO, chacun sa formule marketing. Ici, l'ambition est avant tout de vous défouler avec une succession de boucheries dans un esprit assez console et totalement hack'n slash. L'illustration la plus flagrante est dans le système de « parties de chasse » (hunting maps). Entre deux séries de quêtes, on peut se relaxer sur une carte remplie de monstres avec comme seule pensée « roaaaa, je vais tout péter! ». On a même la liberté de tout paramétrer avant de partir en choisissant le type de créatures, leur nombre et leur niveau. Et hop, c'est parti pour une bonne tranche de bourrage. La même finesse se retrouve dans les cinq classes disponibles,

toutes ou presque spécialisées baston. Vous trouverez le Berserker, qui utilise sa rage et sa force brute, le Dragon Knight, un poil plus fin qui associe corps à corps et magie, la Walkyrie, archère redoutable pouvant invoquer des familiers, et enfin l'Élémentaliste, lanceur de sorts fourre-tout qui cumule toutes les fonctions habituelles de support (buffs, soins, nuke,...). À noter d'ailleurs que tous les personnages sont prédéfinis selon leur classe. Si vous choisissez une Walkyrie, ce sera forcément un perso féminin de telle race avec tel visage et telle armure. Ça innove un peu plus du côté des compétences, puisque vous aurez l'embarras du choix. Vous ne serez pas limité à un arbre en fonction de votre profil, mais pourrez piocher un peu dans les compétences du voisin,



Quatre mètres cinquante de détente sèche avec 200 kilos d'armure. Record battu.

sans restriction si ce n'est un coût d'acquisition beaucoup plus élevé. Les Berserkers auront donc tous la même tête, mais pas du tout les mêmes coups spéciaux.

TRIPLE LUTZ PIQUÉ DANS LA TÊTE

Et là on devrait se régaler. Les combats sont dans le pur esprit manga. On découpe les monstres avec des épées de deux mètres, en faisant des bonds dans tous les sens, le tout dans un déluge d'effets visuels. Je ne trouve pas de comparaison dans le monde PC, la meilleure référence pour vous donner une petite idée est à chercher sur PS2, du côté de Devil May Cry. Chaque classe a de nombreux combos ou sorts à grand spectacle. Avec son Blood Rain par exemple, la Walkyrie s'envole pour faire tomber sur l'ennemi une pluie de flèches enflammées. Le « tout pour l'action » peut avoir du bon, surtout que cette fois, c'est de la grosse production. Personnellement, j'ai peur que ça m'ennuie relativement. Mais comme Webzen travaille aussi sur Huxley et surtout All Points Bulletin, le futur MMO du créateur de GTA, SUN ou un autre, je suis sûr qu'on passera tous par un de leurs titres dans les années à venir.

NEDD



Non, non, ce n'est pas un fond d'écran.



Le Dragon Knight se la joue en finesse au corps et corps, et ça se voit. Enfin, pas trop en fait.

Fly for Fun

ENVOYEZ-VOUS EN L'AIR

RELATIVEMENT CLASSIQUE, CE MMO GRATUIT TOUT DROIT VENU D'ASIE PROPOSE QUELQUES SENSATIONS ASSEZ ORIGINALES. VU SON TITRE, ON SE DOUTE QUE VOLER EST AU CENTRE DU GAMEPLAY, MAIS CE JEU RÉSERVE-T-IL D'AUTRES SURPRISES ?



Personne n'est groupé, mais tout le monde se met à taper cette créature qui ne ressemble à rien.

Il y a longtemps, les dieux ont créé un monde nommé Roika. Tous les êtres étaient heureux et vivaient en harmonie. Naturellement, cette paix n'a pas duré et les hommes ont dû prendre les armes pour se défendre contre des hordes de monstres (je vous épargne le chapitre sur les forces du mal). Le background du titre est un poil compliqué, mais dans les faits tout est limpide, vu que le choix de la race se limite aux humains et que tout le monde démarre en tant que Vagrant, la classe par défaut. Une épée à la main et vous voilà parti à quelques mètres du premier



village pour massacrer des créatures hostiles. Ici, il faut apprendre sur le tas. Chercher des PNJ qui proposent des quêtes, se renseigner sur l'évolution de sa carrière et des métiers qu'il est possible d'apprendre. Bref, on est paumé. C'est un peu le lot de nombreux MMO gratuits. Et comme tout titre « Free to Play » venant d'Asie, Fly for Fun ne déroge pas à la règle du : jouez gratos, mais payez le matos. C'est-à-dire que vous pouvez télécharger gratuitement le client (<http://flyff.gpotato.com>) et jouer sans limite, mais une boutique vendant divers objets contre de l'argent réel est à votre disposition (voir encadré : Boutique en ligne). Rassurez-vous, il n'est en aucun cas obligatoire de passer par ce commerce pour profiter du jeu.



Ça s'agite dans tous les sens, ça crie... La place du village est quelque peu bondée.



Un surfeur qui se bat dans le ciel contre un insecte géant. Les développeurs ne sucent pas que de la glace.

QUAND JE SERAI GRAND !

Dans Fly for Fun, tout le monde commence au même rang, celui de Vagrant. À partir du niveau 15, il est possible de s'orienter vers trois professions : Mercenary, Assist et Magician. Mais ce n'est pas tout, chacune de ces branches est divisée en deux autres catégories accessibles uniquement aux personnages de niveau 60. Ceci, dans le but d'affiner encore plus votre style de combat. Ainsi en tant que Mercenary vous pourrez vous orienter comme Knight afin d'encaisser les coups comme personnage. Ou alors vous pourrez opter pour le Blade qui tape vite et fort.

KILL FOR FUN

Niveau gameplay, Fly for Fun se révèle être assez classique avec des contrôles à la souris. Ce qui est beaucoup plus facile à prendre en main que de s'habituer aux déplacements avec un clavier QWERTY. Surtout que les options ne permettent pas une réattribution des touches à l'instar de RF Online. Il y a néanmoins quelques idées sympas comme la barre de combos. Cette dernière permet de placer des pouvoirs dans l'ordre désiré afin que le personnage les enchaîne. Les skills qui servent de combos évoluent indépendamment du niveau du héros. À chaque utilisation, ils gagnent de précieux points d'expérience qui à terme leur permettent d'augmenter leur puissance. À chaque



Votre barre de combo peut accueillir jusqu'à 5 skills qu'il est possible d'utiliser via une seule touche.

niveau, le personnage gagne deux points qu'il peut attribuer à diverses caractéristiques (force, dextérité, intelligence...). N'hésitez pas à tout mettre en force et en constitution afin de tuer plus facilement les monstres durant vos premiers niveaux. Sachez qu'il y a un reset de ces points dès le premier changement de classe. Une idée plutôt judicieuse qui évite toute erreur dans l'attribution des points de son personnage pendant ses premiers pas dans l'univers. Côté combat, un système anti-ks (Kill Steal) a été mis en place. Il empêche qu'il que ce soit de vous voler vos créatures. La méthode est simple : dès l'instant où vous endommagez un monstre, il vous appartient, empêchant quiconque de pouvoir le frapper, la cible devenant incorrecte. De même, pour les PK (Player Killer) : impossible d'attaquer un autre joueur sans

son accord, à moins d'être dans une arène. Mais il y a toujours moyen de désélectionner ces options si certains ne les trouvent pas à leur goût. Il est vrai qu'il est difficile de venir en aide à quelqu'un en difficulté lorsqu'on ne peut attaquer sa cible. Chacun peut donc jouer dans les conditions qu'il souhaite.



ÇA PLANE POUR MOI
Côté communautaire, Fly for Fun est plutôt pas mal loti. Les serveurs sont souvent pleins, on se croirait dans le métro aux heures de pointe lorsque l'on arpente les zones à XP. Vous n'aurez donc pas trop de mal à créer votre guild, puis à entrer en guerre contre tous ces manants (qui ne sont pas dans VOTRE guild, justement). Mais il est évident que l'attrait principal de Fly for Fun est la possibilité pour votre personnage de voler. Le héros peut dès le niveau 20 accomplir une quête permettant d'enfourcher un balai façon sorcière ou une planche

type snowboard. Seulement le ciel n'est pas un endroit de tout repos. Il est possible d'y rencontrer des créatures et d'engager des combats. Évidemment, on est loin de tomber dans le simulateur de vol, heureusement d'ailleurs, mais cela n'empêche pas d'améliorer votre compétence de vol par l'intermédiaire de points d'expérience propres à ce talent. Ce qui permet de moins perdre de vitesse dans les virages, etc. Malgré son action répétitive, Fly for Fun a ce petit truc qui nous donne envie d'y retourner. Son design manga offre un aspect visuel agréable même si ce titre est loin d'être magnifique. De plus, vu qu'il est gratuit, rien n'empêche de faire évoluer votre personnage sur le long terme en ayant un autre MMO à côté.



Cyo



BOUTIQUE EN LIGNE

Le magasin d'objets est disponible en jeu et sur le site officiel. Mais c'est sur le web qu'il est possible de remplir son compte de GPotato. Il s'agit de l'unité monétaire utilisée pour acheter les objets en vente dans la boutique. Pour obtenir cette monnaie, il faut évidemment l'acheter contre de l'argent réel. À titre indicatif, 10 dollars permettent d'obtenir 1000 GPotato. Plus vous en achetez, plus vous obtenez de bonus comme c'est le cas en dépensant directement 50 dollars (5000 GPotato + 1000 en bonus). Ces équipements sont majoritairement créés pour le fun afin que votre personnage affiche un look original : lunettes de soleil, tenue d'écolier... Cependant, il existe quelques parchemins et potions en vente qui facilitent la vie en jeu comme le parchemin de Restat (2000 GPotato) qui permet de réattribuer entièrement ses points de caractéristiques. Tous les autres équipements liés au combat peuvent être achetés via les PNJ contre de l'argent virtuel trouvé sur les monstres.

E.Y.E.

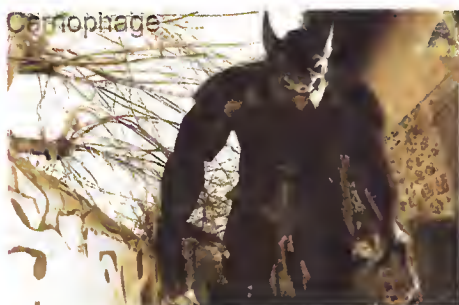
UNE BONNE RAISON D'INSTALLER HALF-LIFE 2

DES MODS, IL Y EN A DES MILLIERS ÉPARILLÉS SUR LA TOILE. MAIS RARES SONT LES PROJETS CONVAINCANTS. C'EST POURTANT LE CAS DE E.Y.E., UNE TOTALE CONVERSION EN COURS DE RÉALISATION POUR HALF-LIFE 2. GRAPHIC LEAD ARTIST, CHRISTOPHE LONGUÉPÉE (OH L'ENFANCE DIFFICILE DANS LES COURS DE RÉCRÉ) A JOUÉ LE PORTE-PAROLE DE L'ASSOCIATION AVA, AFIN DE NOUS DÉVOILER QUELQUES INFOS EXCLUSIVES SUR LEUR PROJET.

À l'instar de Syndicate Black Ops, le premier mod créé pour Half-Life d'Another Vision of Assembly (avant même qu'ils ne créent ce collectif), E.Y.E. s'inspire d'un jeu de rôle artisanal. Ce JDR sur table fait maison, nommé Shadow of the Blade, propose un background conséquent à la Shadowrun. L'action se déroule dans un futur éloigné où les personnages se gavent de technologies cyber-bioniques bidule truc, sans oublier quelques pouvoirs psy pour faire bonne mesure. Le gameplay fait aussi appel à des concepts connus comme le hacking, la conception de virus informatiques et l'utilisation de firewall, histoire de varier les plaisirs. Tout ça donne un avant-goût des larges possibilités offertes lors des différentes missions implémentées. Mais loin de nous l'idée de vous plomber la tête avec 300 pages de règles... Parlons plutôt de l'arsenal proposé, qui s'inspire du Moyen-Âge occidental et oriental pour les armes blanches, avant de se mélanger à une panoplie plus moderne (lance-roquettes et guns variés), pour finir sur de sympathiques délires comme le marteau de guerre à fusion, directement inspiré de Warhammer 40K. Ne pas trouver son bonheur dans cette armurerie virtuelle serait vraiment faire preuve de mauvaise foi.

UNE MYRIADE D'IDÉES

Dans E.Y.E., les joueurs démarrent « classiquement » dans leur base respective afin de participer à des missions établies sur différentes maps. Comme je vous le disais, les objectifs sont très variés



Les joueurs pourront choisir leur équipement en début de mission avec pour seules restrictions l'encombrement et le poids.

et permettent différents styles de jeu. Chasser une créature précise, assassiner un personnage, tenir sa position pour protéger un lieu contre une attaque ennemie... Si tout va bien, une bonne dizaine de modes de jeu / missions devraient être présents. Il sera aussi possible de choisir si vous voulez réaliser ces objectifs en coopératif, en solo ou lors d'un affrontement entre équipes. Dans tous les cas de figure, les joueurs gagneront des points d'expérience, qu'ils gardent d'une mission à l'autre. Les créateurs de E.Y.E. hésitent encore à mettre en place un système de sauvegarde car cela mettrait trop en avant les compétences du personnage et non le talent du joueur. Pour l'instant, votre avatar repart donc à zéro à chaque nouvelle connexion. En ce qui concerne la cybermétique, elle est disponible via la recherche scientifique qui est financée par l'argent gagné en accomplissant des missions et en tuant des ennemis. On nous promet quelques surprises dues aux implants, en plus des améliorations de caractéristiques qu'ils ajouteront aux personnages. Concernant d'éventuels véhicules, les développeurs devraient les intégrer en fonction de l'avancement du projet comme les nombreuses autres idées qu'ils ont encore en tête. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que la base de E.Y.E. est déjà bien solide et si la jouabilité est à la



En plus du monde « normal », les joueurs pourront se déplacer dans une matrice virtuelle. Cette fonction n'est pas encore définitive et dépendra de l'avancée du projet.

hauteur de tous ces concepts, on devrait se trouver face à un mod hyper complet et original. La mauvaise nouvelle (désolé, il y en a une), c'est qu'aucune date de sortie n'est annoncée. L'équipe estime que se fixer un délai qui sera sûrement explosé n'a pas de sens. On connaît tous les aléas du développement d'un mod amateur, donc autant rester vague sur ce point. Moi je garde un œil sur E.Y.E. (ndlr : ha. ha. ha.) via le site officiel (<http://www.eyeye.com>) tout en espérant qu'il soit terminé un jour, proche si possible !

Cyd



LA VALLÉE D'ALTERAC



VALLÉE D'ALTERAC NORD (ALLIANCE) (ALTERAC VALLEY = AV) Collines de Hillsbrad... Niveaux 51-60 40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)

PRÉSENTATION & NOTES

Dans le genre prise de tête, la Vallée d'Alterac se pose un peu là. À l'extrême opposé d'un Warsong ou d'un Arathi, elle constitue un Battleground à la fois très riche, très long, et très complexe. On y pourra vivre toutes sortes d'expériences, selon qu'on tombera sur le groupe pick-up muet et borné qui avancera en aveugle et se contentera de frapper aveuglément ce qui lui barre la route, ou au contraire sur le raid guildé doté d'armes stratégiques raffinées et qui saura tirer parti de toutes les subtilités offertes par le terrain. Le résumé pourra paraître un peu abrupt, mais en gros, il s'agit de se frayer un chemin vers le camp ennemi, à l'extrême opposé de la carte, en prenant les cimetières pour s'assurer le contrôle du terrain, et en déployant intelligemment d'autres ressources qui pourront procurer un avantage.

LES SOURCES :

- <http://www.worldofwarcraft-alliance.com>
- <https://www.wow-europe.com/fr>
- <http://www.wowwiki.com>
- wowcartographe

DEUX PETITES ANNOTATIONS À RETENIR :

- 1B = 1 bonus d'honneur (minimum 150 points d'honneur, variable selon les facteurs d'Honneur de la semaine)
- 1R = 1 point de réputation

NOTES GÉNÉRALES :

- Les cimetières : chaque cimetière contrôlé à la fin de la partie rapporte 1B. Leur contrôle est vital, puisqu'il détermine le point de résurrection des troupes.
- Rester jusqu'à la fin de la partie apporte 3B, même en cas de défaite.

DÉTAILS ALTERAC NORD (ALLIANCE)

1) DUN BALDAR

- Général de l'Alliance Vanndar Stormpike.

La Horde remporte la partie si elle parvient à le tuer. Rapporte également 6B.

2) LE CERCLE DES DRUIDES

- Archidruide Renferal. Lui Apporter les cristaux de tempête pour la quête A4 : Invoquer Ivus le seigneur des forêts.

3) FORTIN NORD DE DUN BALDAR

- Commandant Mortimer. Le tuer rapporte 1B à la Horde.
- Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.
- Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.
- Chef d'escadrille Mulverick emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.

4) FORGE DE L'ALLIANCE

- Apporter les sabots de tauren au gnome Dirk Swindle.
- Apporter les Mojos Darkspear à l'elfe Athramanis.
- Apporter les bouts d'armure au nain Murgot Deepforge.
- Marchand : fournitures de forgeron + réparations.

5) ECURIES DE L'ALLIANCE

- Apporter les bœufs au Maître des Ecuries Stormpike pour la quête A2 : Lancer une charge de cavalerie.
- Apporter les peaux de loups des glaces au Chevaucheur de bœuf Stormpike pour la quête A2 : Lancer une charge de cavalerie.

6) TENTE DE RAVITAILLEMENT

- Apporter les fournitures d'Irondeep & Coldtooth à l'Intendant Stormpike pour la quête A1 : Lancer un assaut terrestre.
- Apporter les trophées Frostwolf aux chefs



d'escadrilles Sildore, Vilpore et Ichman (une fois qu'ils ont été libérés, sinon ils ne sont pas là). Voir la quête A3 : Lancer un raid aérien.

- Marchand : nourritures & boissons.

- Marchand : fournitures générales.

- Marchand : fournitures d'artisanat.

7) FORTIN SUD DE DUN BALDAR

- Commandant Duffy. Le tuer apporte 1B à la Horde.
- Apporter les dents d'orcs au Caporal Noreg Stormpike, devant le fortin.
- Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.
- Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

8) MINE D'IRONDEEP

- C'est ici que l'Alliance et la Horde viendront chercher les fournitures pour les quêtes A1 / H1 : Lancer un assaut terrestre.
- Posséder une mine à la fin de la partie rapporte 1B par mine.
- Une demi-heure après qu'une mine ait été prise par un camp, elle repasse neutre.

9) ENTRÉE DE L'ALLIANCE

- Si tous les cimetières Alliance ont été pris, c'est ici que les joueurs ressusciteront.

10) BÉLIERS D'ALTERAC

11) LA CAVERNE D'ICEWING

- Mobs non PvP, agressifs.
- Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

12) LA SCIERIE

13) LA BASE DES NAINS

- Chef d'escadrille Jeztor emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.

14) FORTIN D'ICEWING

- Commandant Karl Philips. Le tuer apporte 1B à la Horde.
- Apporter les cœurs de réprouvés à Karl Philips.
- Karl Philips donne également une quête qui demande d'aller tuer son frère Louis Philips à la tour de la Halte (25).
- Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.
- Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.
- Chef d'escadrille Guse emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.



- LÉGENDES**
- (15) Avant-poste de Stoneheart
 - (16) Repaire des Winterax
 - (17) Korrak le Ragesang
 - (18) Invocation de Lokholar
 - (19) Champ sanglant
 - (20) Invocation d'Ivus
 - (21) Fortin de Stoneheart
 - (22) Grotte du Syndicat
 - (23) Garnison d'Iceblood
 - (24) Tour d'Iceblood
- (3) Cimetière : Cimetière de Stoneheart
(4) Cimetière : Cimetière des neiges
(5) Cimetière : Cimetière d'Iceblood

VALLÉE D'ALTERAC CENTRE Collines de Hillsbrad... Niveaux 51-6040 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)

DÉTAILS ALTERAC CENTRE (ALLIANCE + HORDE)

15) AVANT-POSTE DE STONEHEART

→ Capitaine Balinda Stoneheart. La tuer apporte 3B à la Horde. À la mort du capitaine, le bâtiment se met à brûler. L'Alliance voit alors annulés les bonus apportés par le capitaine à ses troupes.

→ Si l'Alliance parvient à la maintenir en vie, elle remporte 3B à la fin de la partie.

16) LE REPAIRE DES WINTERAX

→ Mobs non PvP, agressifs.

→ Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

17) KORRAK LE RAGESANG

→ Il garde le cimetière et il faut le vaincre pour s'en emparer.

→ Les quêtes qui lui étaient associées avant le patch 1.8 ont été supprimées.

18) INVOCATION DE LOKHOLAR

→ C'est ici que la Horde devra escorter la Primaliste Thurloga une fois qu'elle sera prête à invoquer Lokholar : voir la quête H4.

19) CHAMP SANGLANT

→ Il porte en général bien son nom... Un lieu stratégique central d'Alterac.

20) INVOCATION D'IVUS

→ C'est ici que l'Alliance devra escorter l'Archidruid Renferal une fois qu'elle sera prête à invoquer Ivus le seigneur des forêts : voir la quête A4.

21) FORTIN STONEHEARTH

→ Commandant Randolph. Le tuer apporte 1B à la Horde.

→ Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.

→ Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

22) GROTTES DU SYNDICAT

→ Mobs non PvP, agressifs.

→ Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

23) GARNISON D'ICEBLOOD

→ Capitaine Galvangar. Le tuer apporte 3B à l'Alliance. À la mort du capitaine, le bâtiment se met à brûler. La Horde voit alors annulés les bonus apportés par le capitaine à ses troupes.

→ Si la Horde parvient à la maintenir en vie, elle remporte 3B à la fin de la partie.

24) TOUR D'ICEBLOOD

→ Commandant Darosh. Le tuer apporte 1B

à l'Alliance.

→ Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

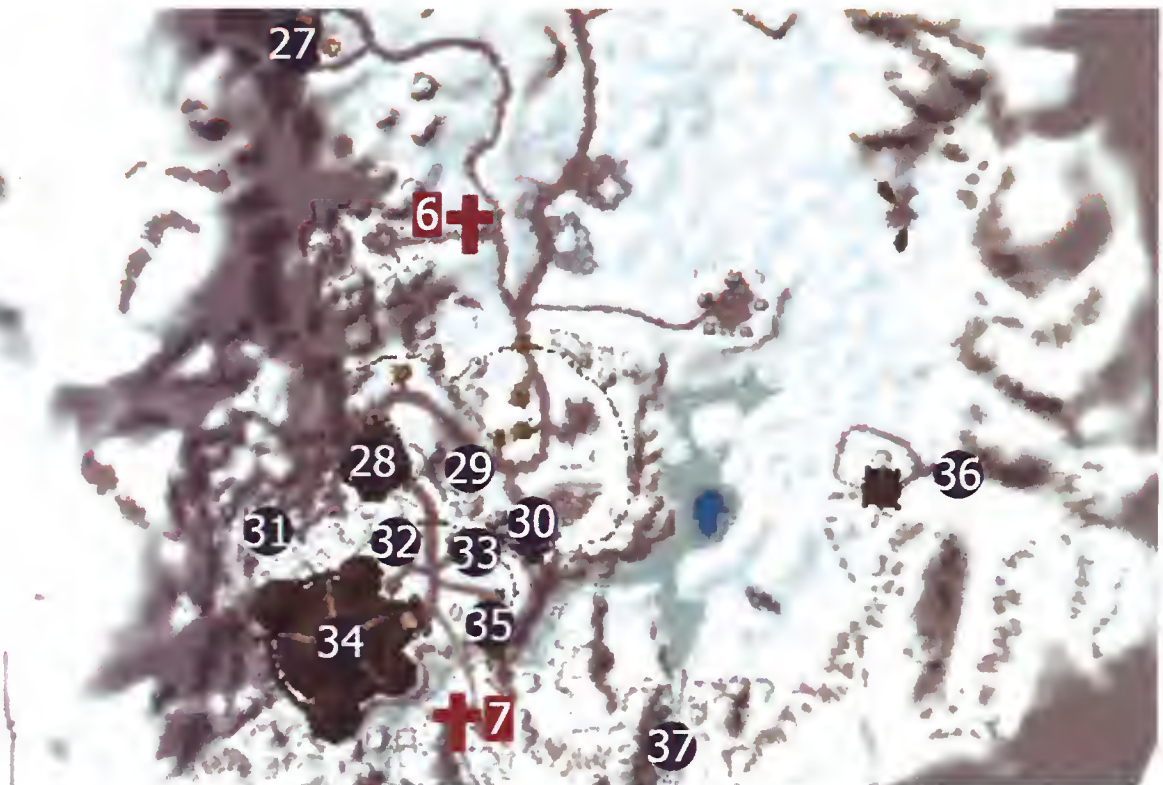
→ Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.



LÉGENDES

- (25) Tour de la Halte
- (26) Entrée de la Horde
- (27) Mine de Coldtooth
- (28) Huttes du village orc
- (29) Forge de la Horde
- (30) Grotte des chamans
- (31) Intendance de la Horde
- (32) Tour Frostwolf occidentale
- (33) Tour Frostwolf orientale
- (34) Donjon Frostwolf
- (35) Le Perchoir
- (36) Écuries de la Horde
- (37) Caverne des Wildpaw

- (6) Cimetière : Cimetière Frostwolf
- (7) Cimetière : Hutte de guérison Frostwolf



VALLÉE D'ALTERAC SUD (HORDE) Collines de Hillsbrad... Niveaux 51-60 40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)



DÉTAILS ALTERAC SUD (HORDE)

25) LA TOUR DE LA HALTE

- Commandant Louis Philips. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.
- Louis Philips donne une quête qui demande d'aller tuer son frère Karl Philips au Fortin d'Icewing (14).
- Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.
- Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.
- Chef d'escadrille Sildore emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.

26) ENTRÉE DE LA HORDE

- Si tous les cimetières Horde ont été pris, c'est ici que les joueurs ressusciteront.

27) MINE DE COLDTOOTH

- C'est ici que l'Alliance et la Horde viendront chercher les fournitures pour les quêtes A1 / H1 : Lancer un assaut terrestre.
- Posséder une mine à la fin de la partie rapporte 1B par mine.

- Une demi-heure après qu'une mine ait été prise par un camp, elle repasse neutre.

28) HUTTES DU VILLAGE ORC

- Commandant Mulfort. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.
- Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.
- Chef d'escadrille Vilpore emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.

29) FORGE DE LA HORDE

- Apporter les cheveux de gnome à Ravak Grimtotem.
- Apporter les têtes d'elfe à Najak Hexxen.
- Apporter les colonnes vertébrales de nain au Sergent orc Yazra Bloodsnarl.
- Apporter les bouts d'armure au forgeron orc Regzar.
- Marchand : fournitures de forgeron + réparations.
- Marchand : nourritures & boissons.
- Marchand : fournitures générales.
- Marchand : fournitures d'artisanat.

30) GROTTES DES CHAMANS

- Apporter le sang de soldat Strompike à la Primaliste taurène Thurloga.

31) INTENDANCE DE LA HORDE

- Apporter les fournitures d'Irondeep & Coldtooth à l'Intendant Frostwolf pour la quête H1 : Lancer un assaut terrestre.

32) TOUR FROSTWOLF OCCIDENTALE

- Commandant Malgor. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.
- Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite

- au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

- Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.

- Chef d'escadrille Ichman emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.

33) TOUR FROSTWOLF ORIENTALE

- Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

- Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.

34) DONJON FROSTWOLF

- Général de la Horde Drek'Thar. L'Alliance remporte la partie si elle parvient à le tuer. Rapporté également 6B.

35) LE PERCHOIR

- Apporter les trophées Frostwolf aux chefs d'escadrilles Guse, Jeztor et Mulverick (une fois qu'ils ont été libérés, sinon ils ne sont pas là). Voir la quête H3 : Lancer un raid aérien.

36) ÉCURIES DE LA HORDE

- Apporter les bœufs au Maître des Écuries Frostwolf pour la quête H2 : Lancer une charge de cavalerie.

- Apporter les peaux de loups des glaces au Chevaucheur de loup Frostwolf pour la quête H2 : Lancer une charge de cavalerie.

37) CAVERNE DES WILDPAW

- Mobs non PvP, agressifs.
- Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.





ITEMS DE L'ALLIANCE

- **Bouts d'armure.** Un stack de 20 bouts d'armure donne un buff de +10 % d'armure pour 30mn. Quand suffisamment de bouts d'armure ont été donnés, les soldats PNJ de l'Alliance sont promus (niv 55 → niv 58 → niv 60). Ils sont à rapporter au nain Murgot Deepforge, qui se trouve à la Forge de l'Alliance (4).
- **Cœurs de réprouvé.** Un cœur rapporte 10R Stormwind + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter au Commandant humain Karl Philipps, dans le fortin d'Icewing (14).
- **Cristaux de tempête.** Un cristal rapporte 10R Ironforge + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter à l'Archidruide elfe Renferal au Cercle des Druides (2).
- **Dents d'Orc.** Une dent rapporte 10R Ironforge + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Elles sont à rapporter au Caporal nain Noreg Stormpike qui se trouve devant le fortin sud de Dun Balar (7).
- **Mojos Darkspear.** Un Mojo rapporte 10R Darnassus + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter à l'elfe Athramanis à la Forge de l'Alliance (4).
- **Sabots de tauren.** Un sabot rapporte 10R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter au gnome Dirk Swindle à la Forge de l'Alliance (4).

ITEMS DE LA HORDE

- **Bouts d'armure.** Un stack de 20 bouts d'armure donne un buff de +10% d'armure pour 30 mn. Quand suffisamment de bouts d'armure ont été donnés, les soldats PNJ de la Horde sont promus (niv 55 → niv 58 → niv 60). Ils sont à rapporter au forgeron orc Regzar, qui se trouve à la Forge de la Horde (29).
- **Bouts d'os humains.** Un bout d'os rapporte 10R Undercity + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter au Commandant mort-vivant Louis Philips, qui se trouve à la Tour de la Halte (25).
- **Têtes d'elfes.** Une tête rapporte 10R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter à Najak Hexxen, qui se trouve à côté de la grotte des chamans (30).
- **Colonnes vertébrales de nains.** Une colonne rapporte

10R Orgrimmar + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter au Sergent orc Yazra Bloodsnarl, qui se trouve à côté de la Forge de la Horde (29).

- **Cheveux de gnomes.** Un cheveu rapporte 10R Thunder Bluff + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter au tauren Ravak Grimtotem, qui se trouve à côté de la grotte des chamans (30).
- **Sang de soldat Stormpike.** Une fiole de sang rapporte 10R Thunder Bluff + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter à la Primaliste tauren Thurloga, qui se trouve dans la grotte des chamans (30).



QUÊTES STRATÉGIQUES

Seules sont présentées ici les quêtes principales pour la progression, mais de nombreuses quêtes secondaires existent.

(A1) LANCER UN ASSAUT TERRESTRE

Donnée par : Intendant Stormpike (6).

Objectif : Apporter 10 fournitures Irondeep ou Coldtooth à l'Intendant Stormpike puis retourner lui parler.

Récompense : Lance un assaut de troupes terrestres.

Note : Il est plus difficile d'aller chercher les fournitures dans la mine ennemie... Mais les troupes se lanceront aussi deux fois plus vite. À vous de voir quel moyen sera le plus rapide en fonction de l'occupation du terrain.

Note : Il vaut mieux capturer la mine en tuant son chef afin de pouvoir récolter plus facilement les ressources.

(A2) LANCER UNE CHARGE DE CAVALERIE

Donnée par : Maître des Ecuries Stormpike (5) et Chevaucheur de bélier Stormpike (5).



Objectif : Apporter 12 béliers au Maître des Ecuries Stormpike (5) et 25 peaux de loups (à aller chercher dans les territoires de la Horde, au sud) au Chevaucheur de béliers Stormpike (5).

Récompense : Invoque une charge de cavalerie Alliance.

Note : Pour ramener les béliers, il faut procéder comme pour un dressage : encaisser les coups de l'animal sans se soigner ni interrompre la canalisation.

Note : La cavalerie ne pourra pas être renouvelée tant que la cavalerie existante n'aura pas été totalement détruite.

(A3) LANCER UN RAID AÉRIEN

Donnée par : Le Commandant Duffy (10).

Objectif : Localiser puis libérer les chefs d'escadrille Slidore à la Tour de la Halte en (25), Vilpore dans la hutte à l'est du village (28), Ichman dans la Tour Frostwolf occidentale (32). Une fois libérés, leur apporter des trophées en (6) : médailles de soldat Frostwolf pour Slidore, médailles de lieutenant Frostwolf pour Vilpore, médailles de commandant Frostwolf pour Ichman.

Récompense : Une fois que le chef d'escadrille a suffisamment de trophées, il vous confie une balise : la mettre en place et la protéger le temps qu'elle appelle les renforts aériens.

Note : Plus les joueurs que vous tuez sont gradés, plus vous avez de chances de récolter un trophée de haut niveau (lieutenant ou commandant).

Note : Attention, les trophées disparaissent de votre inventaire dès que la bataille est finie.

(A4) INVOQUER IVUS LE DIEU DES FORÊTS

Donnée par : Archidruide Renferal (2).

Objectif : Apporter suffisamment de cristaux de tempête à l'Archidruide Renferal. L'escorter ensuite au champ



sanglant, à l'emplacement de l'invocation d'Ivus (20).

Lui apporter l'aide de 10 joueurs pour l'invocation.

Récompense : Ivus déboule pour filer un coup de patoune à l'Alliance. Il est grand, il est gros, et il est très méchant. Youpi.

Note : Si vous voulez empêcher l'invocation d'Ivus, concentrez-vous sur l'Archidruide Renferal plutôt que sur les joueurs : la tuer interrompra l'invocation !

(H1) LANCER UN ASSAUT TERRESTRE

Donnée par : Intendant Frostwolf (31).

Objectif : Apporter 10 fournitures Irondeep ou Coldtooth à l'Intendant Stormpike puis retourner lui parler.

Récompense : Lance un assaut de troupes terrestres.

Note : Il est plus difficile d'aller chercher les fournitures dans la mine ennemie... Mais les troupes se lanceront aussi deux fois plus vite. À vous de voir quel moyen sera le plus rapide en fonction de l'occupation du terrain.

Note : Il vaut mieux capturer la mine en tuant son chef afin de pouvoir récolter plus facilement les ressources.

(H2) LANCER UNE CHARGE DE CAVALERIE

Donnée par : Maître des Ecuries Frostwolf (36)



et Chevaucheur de loup Frostwolf (36).

Objectif : Apporter 12 loups au Maître des Ecuries Frostwolf (36) et 25 peaux de béliers (à aller chercher dans les territoires de l'Alliance, au nord) au Chevaucheur de loup Frostwolf (36).

Récompense : Invoque une charge de cavalerie Horde.

Note : Pour ramener les loups, il faut procéder comme pour un dressage : encaisser les coups de l'animal sans se soigner ni interrompre la canalisation.

Note : La cavalerie ne pourra pas être renouvelée tant que la cavalerie existante n'aura pas été totalement détruite.

(H3) LANCER UN RAID AÉRIEN

Donnée par : Commandant Mulferal (28).

Objectif : Localiser puis libérer les chefs d'escadrille Guse au fortin d'Icewing (14), Jeztor à la base des nains (13), Mulverick au fortin nord de Dun Baldar (3). Une fois libérés, leur apporter des trophées en (35) : chair de soldat Stormpike pour Guse, chair de lieutenant Stormpike pour Jeztor, chair de commandant Stormpike pour Mulverick.

Récompense : Une fois que le chef d'escadrille a suffisamment de trophées, il vous confie une balise : la mettre en place et la protéger le temps qu'elle appelle les renforts aériens.

Note : Plus les joueurs que vous tuez sont gradés, plus vous avez de chances de récolter un trophée de haut niveau (lieutenant ou commandant).

Note : Attention, les trophées disparaissent de votre inventaire dès que la bataille est finie.

(H4) INVOQUER LOKHOLAR

Donnée par : Primaliste Thurloga (30.)

Objectif : Apporter suffisamment de sang de soldat stormpike à la Primaliste Thurloga. L'escorter ensuite au champ sanglant, à l'emplacement de l'invocation de Lohkolar (18).

Récompense : Lohkolar déboule pour filer un coup de patoune à la Horde. Il est grand, il est gros, et il est très méchant. Youpi.

Note : Si vous voulez empêcher l'invocation de Lohkolar, concentrez-vous sur la Primaliste Thurloga plutôt que sur les joueurs : la tuer interrompra l'invocation !



Bataille pour la Terre du Milieu II

LEGOLAS & SES AMIS

M'ONT BIEN PÉTÉ LA TRONCHE...



Allez les gars,
entraînez-vous !
Vous allez en
avoir besoin...



Comme tous les nains, Gustav Goldson ne pouvait s'empêcher d'admirer une belle architecture, surtout s'il en était le maître d'œuvre. Son peuple respectait autant ses bâtisseurs que ses guerriers et Gustav avait passé une bonne partie de sa vie à creuser la montagne et édifier toutes sortes de bâtiments. Après avoir supervisé la construction d'une nouvelle citadelle sur ce territoire d'Illithien, c'était la troisième mine qu'il terminait dans les environs. Du beau travail. Non seulement on y extrairait toutes les ressources nécessaires pour créer une grande armée, mais en plus son réseau souterrain offrirait un avantage stratégique sans égal face à l'ennemi.

Gustav songeait à se mettre en route vers son prochain chantier quand son attention fut soudainement attirée par l'extrémité rougeâtre et poisseuse de la flèche qui transperçait maintenant sa gorge de part en part. Il étudia un moment la pointe avec contrariété avant de se retourner lentement. Gustav savait que les elfes avaient eux aussi établi

une base dans la région, mais personne ne s'attendait à ce qu'ils attaquent si rapidement. Tout en dégainant son marteau de guerre, il compta une petite dizaine d'adversaires. D'un moment à l'autre, une escouade entière de lanceurs de hache débarquerait depuis la mine pour le sauver. Une seconde flèche vint se fiche dans son torse. Sans nul doute, d'une seconde à l'autre... deux autres flèches : une dans la jambe, l'autre dans le ventre. D'une seconde à... La résistance des nains ayant ses limites, Gustav se retourna pour contempler une dernière fois son œuvre, puis s'assit tranquillement pour mourir.

SALETÉ DE RUSSEUR

- Inadmissible ! Ces bâtisseurs me coûtent une fortune et sont incapables de se tirer d'affaire tout seuls ! Je vais perdre un temps fou à en convoquer d'autres !
- Peut-être que si vous les aviez défendus avec des troupes, les elfes auraient eu plus de difficultés à les exterminer ?

Le seigneur Fumble, qui jusque-là gardait une pause théâtrale face au paysage qui s'étalait depuis le balcon du conseil de guerre, se retourna vivement vers le nain qui venait de le gifler verbalement.

- Surveillez votre insolence, capitaine, ou c'est vous que j'enverrai construire des mines en plein territoire elfe. Cette attaque n'était que le premier coup bas du seigneur Cyd et certainement pas le dernier. Embauchez rapidement deux bâtisseurs et érigez un atelier d'engins de guerre. Contre ces archers, nous aurons besoin de nombreux chariots.

- Bien, monseigneur.

Alors que le capitaine des armées naines partait docilement exécuter ses ordres, le seigneur Fumble retourna contempler la terre qu'il devait conquérir.

À quelques lieues en face, au-delà de la rivière, mais encore bien trop proche, Cyd le Fourbe préparait leur affrontement avec une longueur d'avance. Et Fumble n'avait vraiment pas besoin de ça...



C'est bon, c'était
juste un bâtisseur,
pas la peine de la
ramener non plus.





Et VLAM !! C'était bien la peine de sortir.

Avec deux escouades d'archers, armés de flèches de feu, vous pourrez facilement tenir tête aux aigles géants.



DIFFICILE, MAIS ENCORE POSSIBLE

La bataille battait à présent son plein. Un pan de muraille empêchait les elfes d'approcher trop près à l'est et des catapultes utilisaient un tir de barrage pour enflammer le point de passage nord à côté de la rivière. Le seigneur tentait tout ce qu'il pouvait pour contenir les incursions ennemies, mais il devenait nécessaire de contre-attaquer. Assis sur son chariot, le sergent Ironwheel accompagnait un bataillon de nains vers les implantations elfiques les plus proches. Le but était de s'attaquer à la population locale, tenter de raser un bâtiment ou deux, puis de revenir près de la citadelle. Il pouvait déjà observer la silhouette d'un arbre magique elfique lorsqu'il nota aussi la présence d'un archer au milieu de la route, seul. Un fou suicidaire ? Qu'importe, il serait leur première victime !

- Chargggggezzz ! ordonna Ironwheel en fouettant l'animal qui tirait son chariot.

Une clameur générale s'éleva derrière lui, signe que les guerriers nains entraient en action. Une charge de nains n'avait rien d'amusant quand on se la prenait de

plein fouet, ce que cet elfe allait bientôt expérimenter. Ce dernier, étonnamment, ne bougea pas, se contentant de décocher flèche après flèche dans la direction de Ironwheel. Le sergent s'amusa de voir les projectiles le manquer irrémédiablement. Dès qu'il fut à la bonne distance, il freina sèchement et tira sur le levier de la catapulte. Dans le chariot derrière lui, un tonneau fut projeté en plein sur l'elfe. L'huile qu'il contenait s'enflamma aussitôt et Ironwheel contempla le feu qui dévastait la position du fou.

ON L'A TOUS RECONNU

Peu à peu, le sourire satisfait du nain s'effaça en découvrant que l'elfe se tenait toujours debout, sans que le feu ne semble le gêner plus que cela. Inquiet, Ironwheel comprit que cet elfe n'était pas un soldat ordinaire. Il lui fallait absolument de l'aide ! De plus en plus effrayé, il se retourna pour évaluer la distance restante entre ses troupes et lui. Horrifié, il ne vit qu'un champ de cadavres. Le terrain derrière lui était

recouvert des corps perforés de ses compagnons nains. Aucun n'avait survécu. Faisant claquer son fouet, Ironwheel tenta alors de s'enfuir, mais l'elfe, à peine brûlé par l'incendie mourant, bandait déjà son arc. Il tira deux flèches d'un coup, qui démantelèrent le chariot sans que le nain ne comprenne vraiment comment. La troisième flèche fut pour lui. Les nouvelles de cette triste défaite arrivèrent sans tarder aux oreilles du capitaine, qui en informa aussitôt Fumble.

- Monseigneur ! Cyd le Fourbe a fait appel à un héros elfe !

Fumble laissa échapper une malédiction. Il avait envie de casser la table, de frapper le capitaine, mais il se reprit rapidement.

- Déjà... Qui est ce héros ?

- Nous ne savons pas encore, monseigneur. On dit qu'il porte de longs cheveux blonds et gras, qu'il arbore un regard vide un peu niais et qu'il a un gros nez.

- Legolas ! Par la barbe de Gandalf, l'heure est grave.



Pour éviter de finir en charbon de bois, l'Ent restera près d'un point d'eau salvateur.



Hummm ça commence à être impressionnant !

ALLEZ GLOIN, FAIS TOUT PÉTER OUAIS !!!



Pour espérer survivre, il ne reste qu'une solution : appeler Gloin.

LA TERREUR DES MOELLONS

Trapu, solide comme un roc et le regard brillant, Gloin attendait que son seigneur lui explique la raison de sa convocation. Ce dernier étala une carte de la région sur la table et entreprit de dessiner de nombreuses petites flèches dessus.

- Bon, voilà le plan. Vous partez vers l'ouest, puis vous remontez tout au nord. Là, vous trouverez un gué pour traverser la rivière. Dirigez-vous alors tout droit vers la citadelle du seigneur Cyd. Dès que vous voyez les premières constructions, pétez tout ! C'est compris, maître Gloin ?

- Uuughhn.

Le seigneur Fumble considéra la réponse du héros nain un instant avant de hausser les épaules.

- Désolé de ne pas pouvoir vous offrir plus de support, mais nos armées, à peine sorties de leurs casernes, sont pulvérisées par Legolas. Et en plus, il entraîne les

autres archers à être aussi bourrins que lui. Aussi solide que vous soyez, il faudra éviter ces troupes : votre spécialité, c'est la destruction des bâtiments, d'accord ?

- Grmpff !

- Euh... bien. J'aurais bien fait venir Gimli pour vous seconder, mais je manque de moyens. Et je ne suis pas sûr qu'il soit à la hauteur de toute façon. Legolas a bien plus l'expérience du terrain à présent. Il est rapide, puissant et quasiment invincible. Maudit soit-il !

- Buuurrrrrp !

- O.K...Bon ben c'est pas tout ça, je ne vais pas vous retenir plus longtemps, maître Gloin, une mission vous attend. Allez, au revoir.

- Grah !

LA CONTRE-ATTAQUE EMPIRE

BRAOUUM !! Une des tours de la citadelle elfique s'écroula dans un fracas assourdissant, alors que Gloin continuait de frapper

les murs de l'immense structure à coups de marteau de guerre. Vlam, vlam, vlam ! Chaque assaut faisait vibrer la pierre, qui résonnait comme une cloche et se fissurait de plus en plus. L'attaque éclair avait pris le seigneur Cyd par surprise, mais rapidement les renforts arrivèrent. Quelques archers prirent Gloin pour cible, mais le héros nain n'était pas un vulgaire grouillot. Ne prenant garde aux flèches qui perçaient son armure, le maître ne s'écarta pas de son but : faire tomber la citadelle ! Espionnant la scène grâce à sa magie, le seigneur Fumble apportait son support à l'aide de quelques sorts de soins et d'invocations de troupes. Ces dernières furent vite massacrées par Legolas qui venait d'arriver, mais qu'importe, c'est l'intention qui compte. Bientôt il fut évident que Gloin ne pourrait pas terminer son travail avant de succomber aux forces adverses et il décida de se replier. Semer Legolas n'est pas une mince affaire, celui-ci ayant plutôt tendance à ralentir pour ne pas vous dépasser sans faire exprès... Mais Gloin avait suffisamment d'énergie pour tenir le choc. Ou du moins c'est ce qu'il crut jusqu'à ce qu'un



Évidemment, Legolas est aussi très, très fort en corps à corps. Regardez-le massacrer ces pauvres hobbits.



Bravo Thandruil... C'est sûr, quand on ressemble à une endive, c'est pas trop dur de se camoufler dans la nature.





Alors : Legolas, Arwen, Elrond, Thandruil et Glorbidule dont j'oublie toujours le nom (celui qu'a aussi un gros nez). Eh ben, je suis pas dans le caca moi...



trait tiré de nulle part vint le clouer au sol définitivement. Une seule flèche avait terrassé Maître Gloin, héros nain. Avant de perdre le contact, la magie de Fumble lui permit de distinguer un nouveau héros, caché parmi les arbres, presque invisible : Thandruil, le sniper elfe insupportable.

ECRASÉ AVEC COMPASSION

- Ah oui, mais alors non eh, ho, ça suffit, nan parce que y'en a marre à la fin, merde quoi !
Le seigneur Fumble semblait légèrement exaspéré par la tournure des événements.
- L'autre-là, il décime toutes mes armées sans qu'elles aient eu le temps de le toucher; il bute même des catapultes avec trois flèches et quand il se prend deux rochers de trois tonnes sur la tête, il ne bronche pas d'un pouce ! Qu'est-ce que je peux faire moi ?
Et maintenant il y a l'autre débile qui me one-shot mes héros ! C'est dingue ça !
Le capitaine fit irruption dans la salle, un papier à la main.

- Monseigneur ?
Un message du seigneur Cyd est arrivé ! Fumble déplia la missive et lut « Oui je sais, c'est abusé, hein ? ».
Soudainement déprimé, le seigneur se laissa tomber dans son fauteuil et s'y enfonça, l'air boudeur.
- Nan, bah c'est bon, je peux rien faire, je fais rien. On n'a qu'à construire des murs, tiens ! On est des nains, on fait des murs, c'est très bien ! Et puis je vais rajouter plein de gadgets à la citadelle aussi.
Attrapant les plans de sa forteresse, le seigneur s'amusa à dessiner des tours et des catapultes dessus. Le capitaine le regardait sans oser dire un mot, inquiet et exaspéré à la fois.
- Hop et au milieu on va mettre un super lance-rochers enflammé qui tue tout. Voilà, au moins ça a de la gueule maintenant.

PAAAAATCCHHHH !

Dix minutes plus tard, Legolas, accompagné d'un Ent, détruisit la citadelle naine, pierre par pierre, sans que le seigneur Fumble ne puisse faire quoi que ce soit.
Il essaya bien de lancer un super-rocher enflammé sur le duo d'attaquants, mais ceux-ci se décalèrent de quelques mètres sur la gauche, évitant la masse incandescente avec une facilité déconcertante.

Quand finalement, ses derniers supports ayant été abattus, la citadelle s'écroula dans un nuage de poussière, il est dit qu'on entendit par-dessus le fracas assourdissant de la destruction, un dernier cri de frustration : « C'est la dernière fois que je joue contre Cyd et son Legolas de mes cARRRGHhhh !!!! »
Ainsi mourut le seigneur Fumble (très énervé).

FUMBLE



Il semble que mon armée ait un petit problème d'humidité.



PATA timide

Aller de l'avant, c'est bien, mais parfois l'on se demande si Intel n'essaye pas de jouer plus vite que la musique. Certes, c'est eux qui écrivent pour beaucoup les partitions, mais si je vous dis que les plateformes du Conroe (le remplaçant du Pentium 4) n'auront pas de ports parallèles ATA ? Bien sûr, les disques durs Serial ATA sont devenus la norme, mais la grande majorité des graveurs et autres lecteurs de DVD font de la résistance. Cela va peut-être forcer les constructeurs de ces matériels à revoir leurs plans et adapter, enfin, ces nouveaux câbles tellement plus pratiques à brancher dans nos tours si étroites. Et pour ceux qui ne souhaitent pas jeter leurs périphériques actuels, ne vous faites pas trop de soucis, nos amis du monde de la carte mère intégreront un contrôleur additionnel pour faciliter la transition. Pousser les évolutions est une chose, la réalité des besoins des consommateurs en est une autre.



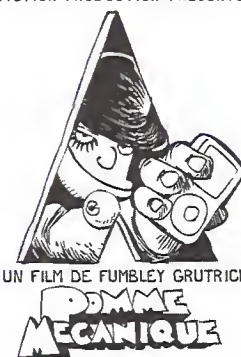
Ne vous laissez surtout pas attendrir par leurs regards désarmants : Intel a signé leur arrêt de mort, et l'on n'y peut rien.

édito

Petit retour à l'humilité pour un nVidia qui n'arrive pas à reprendre la couronne, perchée trop haute par ces diabolins de Canadiens. Du coup, les Américains se concentrent sur ce qu'ils font généralement le mieux, des produits de milieu de gamme qui offrent un bon rapport qualité-prix. Pour le plus grand plaisir de tous...

Par C_Wiz

JOYSTICK PRODUCTION PRÉSENTE



Perte de jus

En fidèle lecteur de Joystick, vous savez déjà qu'Intel propose depuis le début de l'année des processeurs dual core pour sa plateforme Centrino, celle qui prend place dans les PC portables. AMD n'avait pas jusque-là d'équivalents, ses Turion étant limités au simple core. Les choses bougent ! Nous devrions voir arriver les premiers PC équipés de Turion X2 courant mai. Côté fréquence, il faudra tabler entre 1.6 et 2 GHz, soit un poil moins que chez la concurrence.

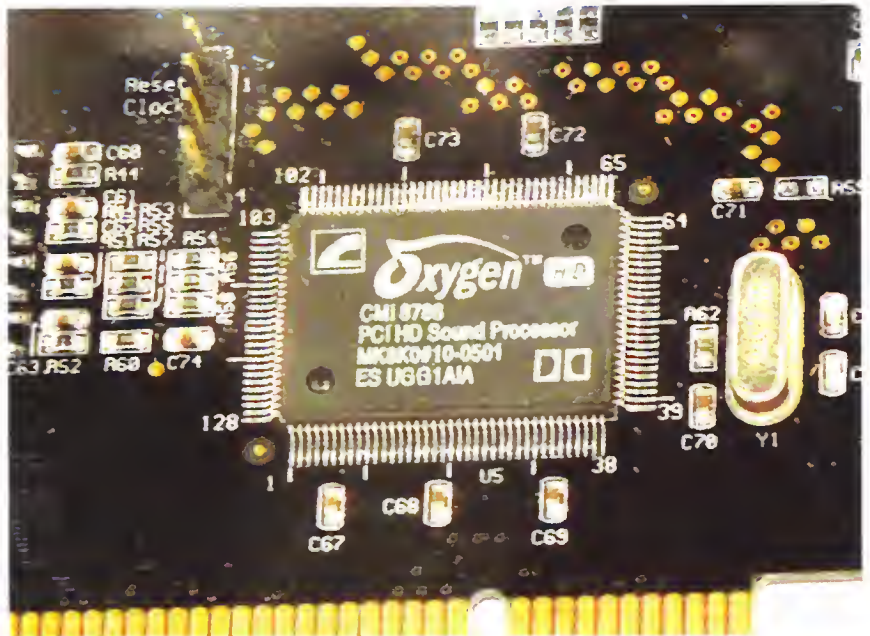
L'occasion de revenir également sur les problèmes d'autonomie que j'évoquais le mois dernier pour les portables doubles cœurs d'Intel. Les premiers résultats n'étaient pas très bons, avec des batteries qui s'essouffaient plus vite que moi qui monte un escalier. Après enquête, il s'agit en fait d'un bug dans la gestion des périphériques USB qui empêcherait le processeur de se mettre en veille lorsqu'ils sont branchés. Un gros problème quand on sait que la

plupart des webcams intégrées aux portables sont connectées en interne sur un port USB. Alors qui est le coupable : Microsoft ou Intel ? Difficile de le savoir tant les deux compères brouillent les pistes, on parle d'un correctif du côté de Microsoft sous la forme d'un patch, alors qu'on évoque en simultané des mises à jour de BIOS chez les constructeurs ! On accordera donc les torts partagés en attendant l'arrivée de ces mystiques correctifs...

nForce 4 HD

C'est peut-être l'un des seuls défauts du nForce 4 sur ses petits concurrents, il n'est pas capable de gérer les nouvelles puces son HD Audio. Les choses vont cependant changer rapidement pour le chipset de nVidia : le constructeur a dans ses cartons un nouveau southbridge qui, à défaut de ressusciter le SoundStorm, permettra enfin l'ajout d'une puce capable d'encoder du Dolby Digital en temps réel. Vos oreilles apprécieront. Le reste de votre corps se délectera de l'arrivée d'un deuxième contrôleur Gigabit Ethernet et d'évolutions sur le Serial ATA 2 avec une gestion native de 6 périphériques. Un accouchement prévu pour coïncider, miracle du calendrier, avec le lancement du nouveau socket d'AMD, le M2 qu'il faut d'ailleurs désormais appeler AM2. Si, il paraît même qu'il y a un jeu de mot...

C-Media fait partie des constructeurs de puces son particulièrement à la mode en ce moment avec leur Oxygen HD qui gère l'encodage DTS en temps réel dans les jeux.



Le dernier-né de Viewsonic se prénomme P227FB.

Mauvaise herbe

Les écrans à tube sont un peu comme les lecteurs de CD et ces gamins malpolis qui squattent les bornes de jeux vidéo dans les magasins : ils savent qu'ils devraient avoir laissé leur place depuis bien longtemps, mais ils s'accrochent toujours plus fort. Quand tous les constructeurs arrêtent un à un leurs produits - petite pensée émue aux fabuleux tubes de Mitsubishi - Viewsonic se décide à relancer un modèle 21 pouces. Le but est, vous l'aurez deviné, de séduire les réfractaires au progrès, pardon, les graphistes et autres joueurs qui ne trouvent pas leur bonheur dans la platitude des LCD. Côté caractéristiques, ce dernier des mohicans est plutôt réussi avec un taux de rafraîchissement de 99 Hz en 1600 par 1200. Assez impressionnant. Bien entendu il faudra se contenter d'une surface affichable de seulement 20 pouces, ce qui peut sembler un poil léger, surtout lorsqu'il faut déboursier 600 euros pour l'acquérir. C'est un peu le problème avec les mauvaises herbes, si l'on ne les éradique pas toutes d'un coup, elles finissent toujours par repousser...

Orient Xpress



ATI n'est pas le roi des chipsets. Difficile de le dire autrement, les Canadiens sont bien meilleurs lorsqu'il s'agit de parler de 3D. Le fait est qu'en se lançant dans la course aux doubles cartes graphiques (la charmante technologie CrossFire), le constructeur s'est retrouvé obligé de proposer une alternative au nForce 4, confortablement installé sur le marché. Difficile dans ces conditions d'être compétitif pour ATI, même si couplé avec un southbridge de chez ULi, les résultats sont assez bons. C'est notamment le cas de l'A8R-MVP que je vous avais présenté le mois dernier. ATI revient aujourd'hui à la charge avec une nouvelle puce, le Xpress 3200. Il s'agit en réalité d'un northbridge capable de gérer les

deux cartes 3D à pleine vitesse. En effet, les versions précédentes, à l'image des nForce 4, utilisent deux ports PCI Express 8x pour relier les cartes graphiques. Ne vous attendez cependant pas à une révolution en termes de performances : SLI comme CrossFire n'utilisent pleinement la communication PCI Express qu'avec des GPU d'entrée de gamme, les solutions haut de gamme reposant surtout sur des connecteurs additionnels (interne chez nVidia et externe chez ATI). À l'image du SLI 16x (parfois baptisé SLI32 sur les cartes mère), le Xpress 3200 ne change pas véritablement la donne. Nous reviendrons tout de même sur ces nouvelles technologies débordantes de lignes PCI Express très prochainement.

Diviser pour mieux régner

A peine le temps d'assimiler l'arrivée des X1900 et 7900 que leurs petites sœurs font déjà amplement parler d'elles. Bien entendu, les yeux sont rivés sur Vista, le prochain Windows qui sera accompagné d'une grosse révision de DirectX, la version 10. En son cœur, un nouveau type de « shaders », ces petits programmes exécutés par la carte graphique. Après les Vertex Shaders qui travaillent individuellement sur les triangles, et les Pixels Shaders qui servent à appliquer des effets aux points affichés à l'écran, nous avons le droit aux Geometry Shaders. Ils s'intercalent entre les deux types existants et permettront de jouer sur des ensembles de triangles. On devrait donc voir arriver des nouveautés comme une meilleure gestion des fourrures, très complexes à réaliser actuellement. Une déferlante de Winnie l'ourson à prévoir ? Allez savoir. Tout cela reste cependant anecdotique : comme tout nouveau type de shader, il devrait nécessiter une génération ou deux avant d'être pleinement utilisé. C'est une autre particularité de DirectX 10 qui fait beaucoup parler, les shaders unifiés. Kesako, me direz-vous ? Il s'agit de standardiser le « langage » pour les

programmeurs, pour que tout soit plus cohérent (c'est un peu tordu actuellement, soyons honnêtes !). Tout cela vous rappelle peut-être qu'une architecture de ce type existe déjà... dans la Xbox 360 ! Le R500 d'ATI utilise en effet des unités de calcul capables de gérer à la fois les deux genres de shaders existants. Cela permet d'économiser des transistors et de s'adapter au mieux à ce que demandent les jeux. Besoin d'une grande puissance géométrique ? Pas de problème, les unités sont là en grand nombre. De la même manière, si c'est du côté des pixels qu'il faut travailler, on peut maximiser les performances. Tout cela requiert bien entendu un superviseur, un chef d'orchestre capable de dire qui doit faire quoi. Les puces DirectX 10 suivront-elles ce modèle ? Pas forcément. En effet, la norme n'impose aucun choix dans le matériel, la gestion de l'unification peut très bien se faire au niveau du driver, qui va répartir de lui-même les instructions dans une architecture « classique ». C'est, si l'on en croit les dernières indiscretions, l'approche qu'utilisera nVidia avec son G80. Et ATI,



Le kit de développement (SDK) de DirectX intègre déjà des tutoriaux pour apprendre à manier le nouveau langage des shaders unifiés.

me direz-vous ? On pourrait supposer que, forts de l'expérience de la Xbox 360, les Canadiens proposeront une unification au niveau du matériel. Ce n'est pas encore clair car ATI dispose de deux projets en parallèle, un R600 totalement unifié ainsi qu'une autre puce plus « conservatrice ». Sur le papier, la solution de l'unification matérielle semble beaucoup plus élégante et efficace puisqu'on peut, quel que soit le type de jeu, maximiser à tout moment les performances. Pour être parfaitement opérationnel, il faut cependant que le chef d'orchestre soit digne d'un Herbert Von Karajan... La prochaine génération de cartes 3D va beaucoup faire parler d'elle, c'est certain !

EN EXCLUSIVITE POUR

Joystick

UN RETOUR DE CHOC ET DE CHARME DANS UN EPISODE SUBLIME !

JOYSTICK (1 an/11 n°) 71,50 €*
 + **LE JEU TOMB RAIDER LEGEND®** (version PC) 54,90 €**
Total ~~126,40 €*~~

**POUR VOUS
SEULEMENT**

73€

42%
de réduction



**Photo non contractuelle dans la limite des stocks disponibles

Un retour de légende pour le meilleur
Tomb Raider jamais réalisé !!!
Lara Croft parcourt le globe à la
recherche d'un antique artefact anglais et se
retrouve confrontée à de puissants rivaux !

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd.
Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo,
Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo
are trademarks of the SGI Entertainment Group.



BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ80

à renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : joystick Service Abonnements
18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI**, je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an - 11 n° et je choisis la version ☐ CD ☐ ou DVD ☐

+ le jeu **TOMB RAIDER LEGEND®** (version PC) au prix de **73€** seulement au lieu de 126,40 €* soit 42 % de réduction !

Je choisis mon mode de paiement :

☐ Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France

☐ Je règle par carte bancaire : N°

Expire le cryptogramme

(Validité minimale : 2 mois)

Date & Signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ☐ PlayStation ☐ PSP ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance
☐ Xbox ☐ Xbox 360 ☐ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Adresse email :

Tél :

Date de Naissance : (*) Champs obligatoires

* Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/06) et LE JEU TOMB RAIDER LEGEND® (version PC) au prix de 54,90 € (+ 2 € de frais de port). Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 30/04/2006. Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92) ou par email : abo@future-dp.info. Délai de livraison de 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Sortie approximative du jeu : avril 06. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'àuprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐ ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.



nVidia GeForce 7900 GT/GTX

TROP HAUTE, LA COURONNE ?

Eh non ! Malgré tous ses efforts, nVidia n'aura pas réussi à détrôner les X1900 XTX, trop bien ancrées en tête des performances depuis le mois dernier. Non ! Restez ! J'ai tout de même beaucoup de choses à vous raconter !

C_Wiz

UNE CHOSE QUE JE N'AI JAMAIS PU SUPPORTER, C'EST DE VOIR DE VIEUX CLOCHARDS POURACREUX ET WINDOZÉS, SURTOUT DES TOUT RIDÉS COMME ÇA...



NAN PAS MON PÉCÉ !!! NAAAN ! LE MONDE EST POURRI ! REUH !

Les configurations de test

Carte mère Asus A8N- SLI Deluxe
Processeur AMD Athlon FX-55
1 Go de RAM DDR 400 (2 x 512 Mo, CAS 2.5)
Disque dur Maxtor DiamondMax 10 (Serial ATA, 300 Go)
Windows XP SP2
DirectX 9.0c (décembre)
Drivers nVidia ForceWare 84.20
Drivers ATI Catalyst 6.3

Derrière les autocollants, le système de ventilation ultra-silencieux de nVidia.

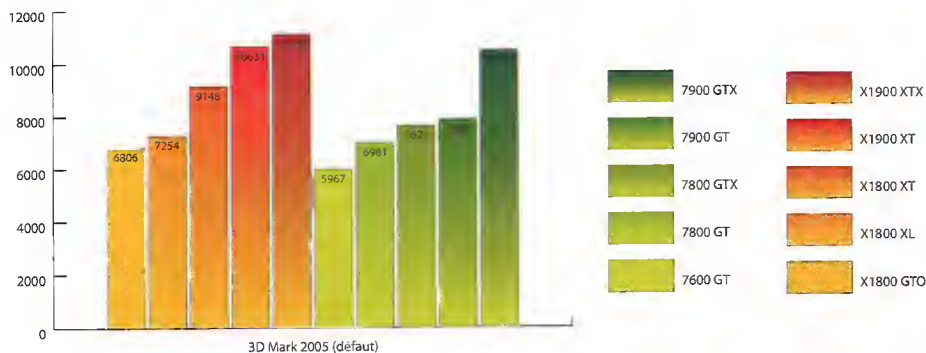


On pourrait croire, à tort, que les constructeurs n'ont pas un grand intérêt à avoir la carte la plus rapide du moment. Après tout, les volumes de production se cantonnent souvent aux centaines ou aux petits milliers de pièces. C'est une question d'image et de buzz médiatique, on parle beaucoup d'une marque ou de l'autre lorsqu'elle prend l'ascendant sur sa concurrente. Dans l'espoir qu'un acheteur, non averti, dépense ses brouzoufs dans une de leurs cartes correspondant à son budget.

Je vous aime, lecteurs !

Oui, je vous adore, car vous ne vous arrêtez pas à l'éternelle question qui tend à savoir qui a la plus grosse. Vous êtes avisés et choisissez votre matériel en connaissance de cause. Performances, qualité d'image, bruit, des points beaucoup plus importants que la résonance d'une marque. Vous ne m'en voudrez donc pas d'avoir déjà vendu la mèche sur les prestations de la 7900 GTX. D'autant que nVidia a décidé de ne pas faire les choses à moitié et lance trois cartes qui ciblent des joueurs et des budgets bien divers.

Les rumeurs les plus folles ont couru sur ce que pourraient être les 7900. Des discussions sur le nombre de pipelines, sur l'architecture, tout cela animé par les caractéristiques des X1900 d'ATI, le produit à abattre. Reste que tout cela est presque accessoire : cette nouvelle puce de nVidia (baptisée

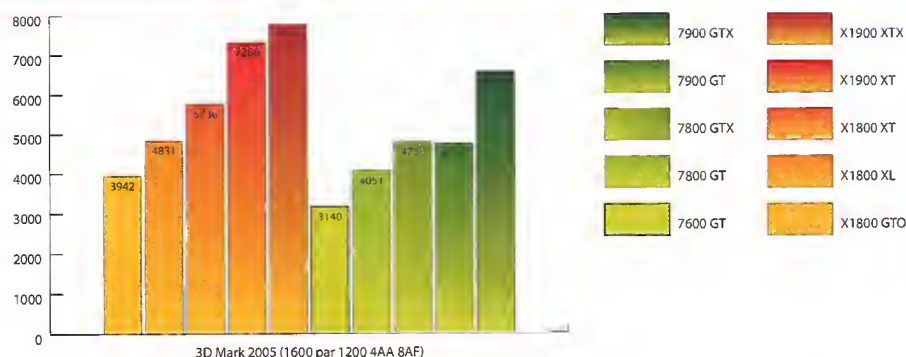


Score 3D Mark 2005 par défaut, 1024 par 768

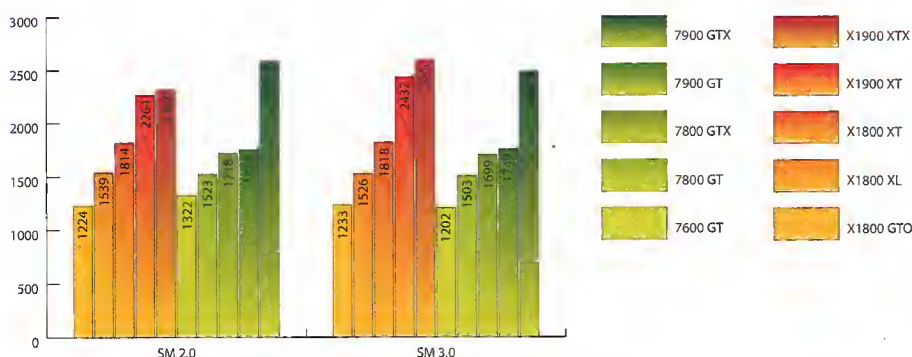


X1800 GTO, kesako ?

Pour contrer l'arrivée des 7600 GT, ATI nous a fourni un bios censé castrer les performances des X1800 XL histoire de simuler son futur produit. Ce fichier (qui transforme la carte en «R520 LE», sic) réduit le nombre de pipelines à 12 en gardant les fréquences à 500 MHz pour le GPU et la mémoire. Nous nous abstenons de porter tout jugement sur cette chimère, rien ne garantit qu'elle verra les échoppes, en tout cas sous cette forme. Je ne sais pas pour vous, mais je sens comme une petite odeur de X700 XT...



Score 3D Mark 2005 en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x



Scores 3D Mark 2006 par défaut en 1280 par 1024, Shader Model 2.0 et Shader Model 3.0/HDR

G71) va se vendre à des millions d'exemplaires et ce, pendant de longues années. Non, je ne parle pas d'une stagnation des nouveautés, surtout avec Vista au coin de la rue. Mais le G71 est le processeur graphique qui équipera les Playstations 3, les futures consoles de Sony (qui sortiront peut-être un jour). Tout se devait donc d'être millimétré : offrir de bonnes performances bien sûr, mais tenter à tout prix de réduire les coûts de fabrication.

Tout ce qui est petit est gentil

Première grande idée, changer de procédé de fabrication. Les 7900 passent aujourd'hui à 0.09 micron (contre 0.11 pour les 7800). C'est la finesse de gravure, d'elle dépend la taille des transistors. Plus elle est réduite et plus on peut en caser au centimètre carré. L'avantage d'avoir une puce plus petite tient dans le fait qu'on limite généralement la chaleur qu'elle dissipe. Ce qui est censé autoriser, dans le meilleur des cas, à monter plus haut en fréquence. En fidèle lecteur, vous savez cependant que tout n'est pas automatique. Le 0.065 micron des Pentium 4 ne leur a pas permis d'atteindre les quatre gigahertz qui leur étaient promis. La diminution de la taille de la puce autorise également

LE LENDEMAIN, JE ME RENDIS CHEZ UN MOUNCHKADISK, TENTER DE TROUVER LA MIROBOLISANTE NEUVIÈME



des économies d'échelle. Contrairement à une idée populaire, les processeurs ne sortent pas du sable comme des asperges. Ils sont créés sur de grosses galettes (wafer) d'une trentaine de centimètres de diamètre. Plus les puces sont petites et plus le wafer en contient : on réduit donc de facto les coûts.

Tout ce qui est grand est déplaçant

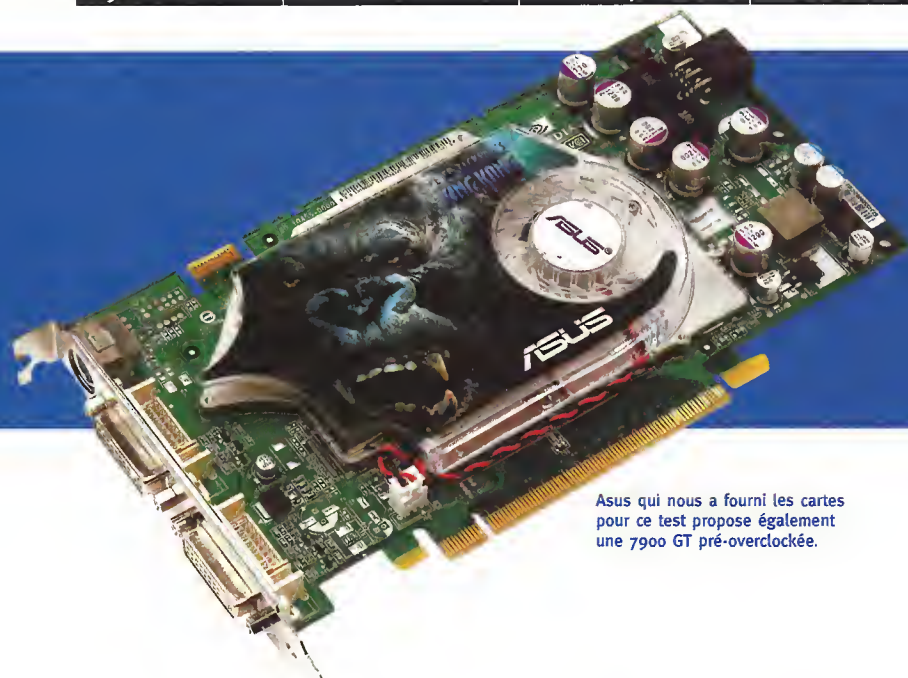
Pas de changement dans les grandes lignes de l'architecture, on reste à 24 pipelines de pixels, et 8 unités dédiées à la géométrie. Une stagnation qui est, on le devine, une concession faite à Sony pour limiter les coûts de sa future console. Quelques petites modifications ont tout de même été effectuées au niveau des ROP, les unités que l'on trouve tout au bout du «pipeline» graphique. nVidia a doublé le nombre de «blenders», des mélangeurs de pixels qui servent dans les opérations de transparence. Les nouveaux GPU de nVidia gardent donc leurs limitations. Vous le savez, ils ne sont pas particulièrement à l'aise avec les branchements, cette partie du Shader Model 3.0 qui permet de maximiser les performances en diminuant la quantité de calculs à réaliser. Idem pour l'affinité aux registres, les petites cases mémoire qui servent à sauvegarder des résultats intermédiaires, un peu comme lorsque l'on pose des retenues quand on fait une division à la main. Je sais, c'est un art que l'on perd, une fois passé le CM2, mais faites un effort. Dernier écueil des GeForce 7, la qualité de leur filtrage anisotrope. Il a une fâcheuse tendance à créer des pixels qui font mal aux yeux sur certaines textures, on a parfois l'impression de voir de

La gamme nVidia : Les GeForce

	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de texture	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix annoncé (en euros)
6800 GT	6	16	16	350/500	256 Mo (256 bits)	250
7600 GT	5	12	12	560/700	256 Mo (128 bits)	250
7800 GT	7	20	20	400/500	256 Mo (256 bits)	275
7800 GTX	8	24	24	430/600	256 Mo (256 bits)	300
7900 GT	8	24	24	450/660	256 Mo (256 bits)	350
7900 GTX	8	24	24	650/800	512 Mo (256 bits)	550

La gamme ATI : Les Radeon

	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de texture	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix annoncé (en euros)
X1800 GTO	8	12	12	500/500	256 Mo	250
X1800 XL	8	16	16	500/500	256 Mo	350
X1800 XT	8	16	16	625/750	512 Mo	400
X1900 XT	8	48	16	625/725	512 Mo	475
X1900 XTX	8	48	16	650/775	512 Mo	550



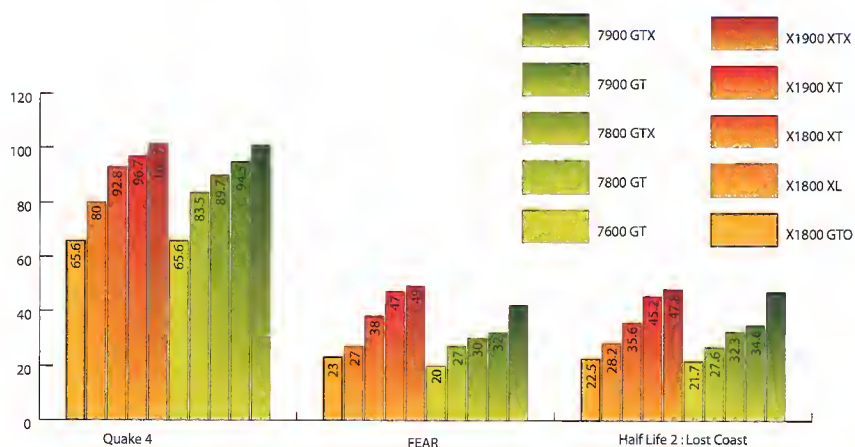
Asus qui nous a fourni les cartes pour ce test propose également une 7900 GT pré-overclockée.



mini-clignotements, justement ce que les filtrages doivent éviter. nVidia persiste à garder des niveaux minimaux par défaut dans ses pilotes pour maximiser ses scores dans les benches. Si nous nous plions à ces règles pour les tests, il faut prendre en compte cette différence lors de vos achats, ATI ayant à l'inverse amélioré ses algorithmes.

Trois, c'est mieux que deux

Conscient qu'il ne pouvait pas prétendre au trône, l'Américain a décidé d'utiliser une tout autre approche pour « positionner » ses cartes, le rapport qualité-prix. nVidia s'est fait une réputation au fil du temps par ses produits de milieu de gamme (entre 150 et 300 euros) qui marquent souvent les esprits. On se souvient des GeForce 4 Ti 4200 et plus récemment des 6600 GT, considérés avec raison comme de bonnes affaires. C'est sous cet angle que l'Américain a décidé de présenter ses GPU. La carte le plus haut de gamme, la 7900 GTX, vient titiller les X1900 XTX et X1900 XT pour un prix que l'on attend aux alentours de 550 euros. Une somme qui nous donne droit aux hautes fréquences, 650 MHz pour le GPU et 800 MHz pour les 512 Mo de mémoire (la norme dans ce segment). C'est surtout le système de refroidissement qu'il faut saluer : nVidia utilise un dispositif qu'il avait développé pour ses cartes professionnelles Quadro et que l'on avait entrevu fugacement sur les GeForce 7800, leur disponibilité ayant été plus éphémère que la vie d'un papillon. Miracle, le silence est au rendez-



Jeux à la première personne en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x.
Half Life 2 : Lost Coast en mode HDR



Comme souvent, les premières séries de cartes utilisent les solutions de refroidissement par défaut. Dommage tant les 7900 GT sont bruyantes en l'état...

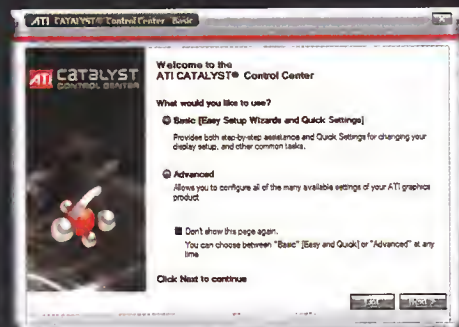
vous. C'est de loin le meilleur système de refroidissement que nous ayons rencontré. ATI ferait d'ailleurs bien de s'en inspirer, les X1900 passent pour des orchestres symphoniques à côté. Et désaccordé, l'orchestre...

Vous m'en mettez deux camions

Si la GTX est là pour l'image de marque, la 7900 GT risque de séduire plus d'un joueur. Elle reprend les caractéristiques de sa grande sœur, à trois points près.

Les fréquences évidemment : on se contentera de 450 MHz pour le GPU et 660 pour la mémoire. La quantité de Ram ensuite, avec 256 Mo amplement suffisant en 2006. Dernier détail, le système de refroidissement. Là, c'est le petit bémol, presque une fausse note, puisqu'il est comparable à celui des 7800 GT. Il est donc très bruyant, et il faudra espérer que les partenaires de nVidia choisissent de le remplacer. Si l'on met de côté ce détail acoustique, l'Américain compte pousser ses cartes avec un prix extrêmement agressif - aux alentours de 350 euros - alors que les performances sont un poil au-dessus de l'ancien haut de gamme (le 7800 GTX). Plutôt bien vu.

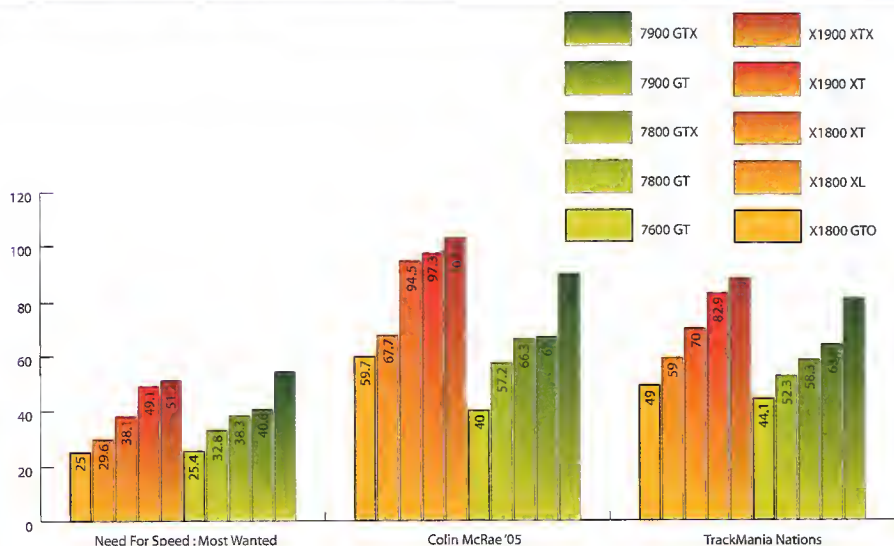
Ça commence à faire beaucoup



Ne vous laissez pas bernier par cet assistant, le CCC d'ATI fait tout sauf se simplifier...

Difficile de terminer cet article sans vous glisser un mot sur les Catalyst 6.3, la révision de mars des pilotes ATI. Pour avoir testé ma part de drivers bêta, je me suis habitué au surnaturel qui entoure souvent le nouveau panneau de contrôle d'ATI. Boutons impossibles à cliquer, fonctionnalités qui marchent à l'envers et autres optimisations qui ralentissent les jeux, je pensais qu'ils m'avaient tout fait. C'était sans compter sur les 6.3. La version finale est disponible sur les serveurs canadiens, je vous conseille cependant vivement de ne pas y toucher. Performances en baisse dans certains titres, Control

Center qui ne s'installe qu'une fois sur deux, le tout culminant avec un plantage systématique au démarrage de Windows avec notre X1800 XL. Summum de l'ironie, une fois «transformée» en GTO par un flashage de BIOS, la carte fonctionnait de manière impeccable. Seul point positif, ils se désinstallent beaucoup plus rapidement qu'avant... Voir ce genre de chose dans un pilote bêta est presque normal, c'est le prix que nous, les testeurs de matos, devons payer pour jouer avec les dernières nouveautés en date. Infliger ça aux utilisateurs est par contre totalement anormal. Il est temps qu'un grand vent de renouveau souffle sur le Canada...



Jeux de courses en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x

Retour aux sources ?

Avec des performances proches de l'ancien haut de gamme, les 7900 GT se présentent comme de bonnes affaires. Il en va de même pour les 7600 GT qui n'ont pas vraiment de concurrentes pour l'instant chez ATI, l'hypothétique X1800 GTO mise à part (voir l'encadré p.121). Si vous pouvez passer outre les limites de l'architecture (qualité de filtrage, gestion des branchements, etc.), les nouvelles GeForce 7 sont assez alléchantes. L'Américain s'est décidé à recentrer les débats sur les cartes abordables, segment actuellement délaissé par ATI. Une stratégie à la fois discrète et intelligente qui devrait se révéler payante. Comme quoi, l'humilité réussit plutôt bien à nVidia...



Apple Macbook Pro/iMac Core Duo

JONGLONS AVEC DES POMMES

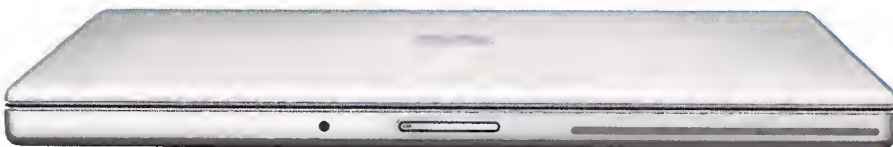
Ha ha ha ! Mon plan d'infiltration machiavélique a enfin fonctionné ! J'ai casé un test de Mac dans Joy ! Ça doit faire presque dix ans que ça n'était pas arrivé. Et pour de bonnes raisons : le Mac pour jouer, c'était totalement irréaliste. Est-ce que l'arrivée de machines « Intel inside » change la donne ?
Caféine



MacBook Pro de test

Processeur 2 GHz Intel Core Duo
2 Go de RAM PC2-5300 DDR2 SDRAM
Vitesse du Bus : 667 MHz
Puce graphique ATI Mobility Radeon X1600 256 Mo
Disque dur 100 Go 5400 rpm ATA/100
Lecteur/graveur de DVD Matshita UJ-857
Écran LCD 15,4" (38 cm) 24-bit 1440x900
Bluetooth 2.0 / Port Ethernet Gigabit
WiFi 802.11 b/g intégré
Un port FireWire 400 / 2 ports USB 2.0
Entrée/sortie audio numérique
Taille : 259x357x25,9 mm
Poids : 2,54 kg
Prix : environ 3030 euros TTC (ouch)
Testé avec MacOS 10.4.5

Encore plus fin que le PowerBook, le MacBook Pro se permet d'embarquer plus de gadgets. Même si les utilisateurs nomades regrettent la disparition du modem 56k.



Le Macintosh a une histoire tumultueuse avec les jeux vidéo. Machines hors de prix et souvent bien plus lentes qu'un bon vieux PC sous Windows bradé chez le revendeur du coin, il fallait être fan pour craquer. À part quelques coups d'éclat dont Marathon, un FPS programmé par les petits gars de Bungie (qui créeront Halo des années plus tard), le Mac n'a presque jamais eu droit à des jeux « originaux » dignes d'intérêt. C'est même l'inverse : il faut attendre sur Mac le « portage » d'un jeu PC. Quand il existe... À part Blizzard, peu de développeurs dépensent de l'énergie pour vendre leurs produits aux amateurs de pommes. L'absence d'équivalent à DirectX et le prix des machines n'a jamais aidé. Et puis vint le Dieu iPod. Le grand public redécouvre la marque alors que parallèlement, le design et la qualité des machines sont en progression constante, sans oublier la révolution Mac OS X. Arrivé à maturité depuis déjà plusieurs versions, le système d'exploitation d'Avadis « Avie » Tevanian et son équipe séduit les professionnels de l'informatique. Sa facilité d'utilisation, sa puissance et son look léché attirent également les novices. Utiliser OS X après des années sous Windows, c'est un peu comme troquer une R19 rouillée contre une Aston Martin Vanquish : on ne savait pas à quel point il existait mieux que ce que l'on connaissait avant de s'asseoir au volant. La difficulté d'Apple, c'est justement de convaincre les gens d'au moins essayer leurs produits. Et grâce à l'iPod et OS X, ce nombre est en



Avie Tevanian est le créateur de l'OS NextStep/OpenStep, qui servira de fondation à Mac OS X lors du rachat de Next par Apple.

FrontRow se pilote à la télécommande et permet de profiter du monde merveilleux du multimédia vautré dans son canapé.



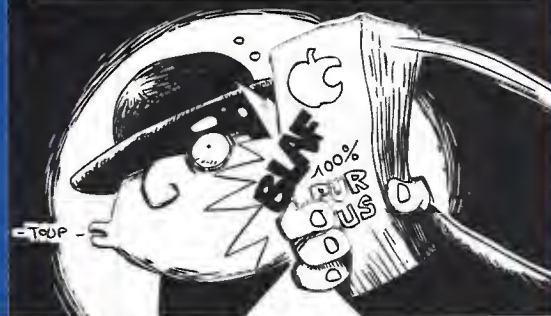
La version Core Duo donne enfin à cette machine la puissance qu'elle mérite.

jeux est impressionnante. Sur un PowerBook G4 15' à 1.5 GHz, se balader dans une des capitales de World of Warcraft donnait environ 4 images par seconde (avec toutes les options au max, en 1280x854). Sur le MB Pro, on tourne en 1440x900, toujours tout à fond, à environ 30-35 images par seconde ! Autre jeu déjà disponible en version Intel, Unreal Tournament 2004 passe ainsi de 19 images par seconde à 51 (en 1024x768, toutes les options activées). Les titres qui tournent en mode natif PowerPC sont obligés de passer par un émulateur appelé Rosetta, comme pour les logiciels toujours pas compilés en mode «Universal» (Intel et PowerPC). Les résultats varient :

L'attrait du luxe

Le MacBook Pro n'est pas un portable «bon marché». Il vise une clientèle qui aime se faire plaisir, et en a les moyens. Quoique je connaisse des fans de technologie qui dégustent des pâtes sans beurre pour avoir le plaisir d'utiliser cette machine... Techniquement, son prix élevé est justifié par le simple fait que cet appareil embarque ce qui se fait de mieux aujourd'hui dans le monde du portable, associé à des bonus intéressants : webcam, télécommande pour piloter le logiciel multimédia FrontRow, détecteurs de luminosité ambiante pour régler automatiquement l'écran et déclencher l'éclairage du clavier, micro, le tout dans un boîtier sexy de 2,5 kg. Ne cherchez pas l'équivalent en PC, ça n'existe tout simplement pas.

ET VOICI LA PARTIE VRAIMENT TRISTOÏDE ET SANGLOTINEUSE DE MON HISTOIRE MES CHERS AMIS



Command & Conquer General en 1024x768 est un poil plus lent que sur G4, mais en baissant la résolution et les détails, ça passe. Warcraft III en revanche est aussi rapide émulé sur le MB Pro que sur le PB G4.

Faux départ

MacBook Pro et iMac Core Duo sont donc (enfin) des machines capables de jouer. Question budget, il est évident que l'iMac est d'un rapport qualité/prix sans commune mesure avec le MacBook Pro : l'usage n'est pas le même du tout, même si techniquement les machines sont très proches. Pour environ 1600 euros TTC, on peut acheter un iMac 17' Core Duo 1.83 GHz, 1 Go de Ram et 250 Go de disque dur, le tout avec graveur DVD 8x, WiFi et Bluetooth. De quoi rivaliser avec un paquet de PC qui en plus seront laids. Faut-il donc foncer ? Peut-être pas ! D'une part, de nombreuses applications ne sont pas encore disponibles en version native Intel : il est assez frustrant de voir un soft aller à la même vitesse ou un peu plus lentement que sur G4/G5 quand on a une idée de la rapidité possible en mode x86. D'autre part, iMac et MacBook Pro utilisent le Yonah, un CPU Intel qui sera remplacé dès la fin de l'année par le Merom (en tout cas côté portables). Ce dernier sera 64 bits, disposera d'une meilleure gestion de la mémoire cache, du jeu d'instruction SSE4 et d'une vitesse au lancement de 2.33 GHz. Je n'ai pas la place de tout détailler ici mais pour résumer, PC et Mac feront encore un bond en performances l'hiver prochain. Un gros. Ça fait réfléchir non ?



Tentative d'éjection du petit nouveau par un vieux PowerBook aigri. Taille plus fine, webcam intégrée, meilleur écran, plus de puissance... Ahhh, la jeunesse...

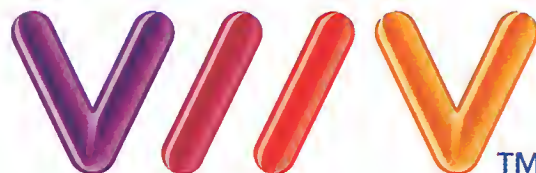
progression constante depuis quatre ans. Ce petit historique fait, passons à l'actualité. Exit les processeurs PowerPC d'IBM, bonjour les Core Duo d'Intel, qui équipent maintenant iMac et MacBook Pro. Au passage, parlons du Mac Mini : cette machine est à éviter à tout prix quand on parle de jeu. Le processeur graphique Intel est une limace, un truc à la limite du ridicule. En revanche, iMac et MB Pro utilisent tous les deux une puce ATI Mobility Radeon X1600 qui, associée à la nouvelle architecture Intel, fait des étincelles. J'ai réalisé mes tests sur un MacBook Pro «musclé» (voir config), mais gardez à l'esprit que l'iMac Core Duo 2 GHz aura au moins d'aussi bonnes performances : l'architecture est la même, mais les disques durs sont plus véloce.

Aucun regret

Par rapport au PowerBook, le MacBook Pro perd le modem interne 56K et le port FireWire 800. Il gagne un connecteur d'alimentation aimanté nommé MagSafe, qui sait lâcher prise quand un maladroite comme Faskil s'emmêle les pieds dans le fil qui dépasse du bureau. Il troque aussi l'emplacement PC Card contre le nouveau standard de l'industrie, l'ExpressCard. Mais pour les joueurs, le plus important c'est la mise à la retraite du processeur G4, qui même à 1.67 GHz était ralenti par un bus à 167 MHz qui peinait à exploiter la puce Mobility Radeon 9700. Avec un bus à 667 MHz et un CPU double cœur à 2 GHz, la différence dans les

Intel VIIV

LE PC S'EN PREND AUX CONSOLES



Depuis le temps que je réclame des PC adaptés à un usage dans le salon, voilà qu'Intel a enfin entendu mes suppliques et exauce mes vœux les plus chers ! C'est bien, mais n'est-il pas trop tard ?

C_Wiz



Pas de surprise, je vous avais vendu la mèche en octobre dernier de retour de l'Intel Developer Forum, l'Américain veut combler un vide dans nos salons. Le mien est déjà encombré de nombreux gadgets en tout genre, mais le géant bleu pense qu'il dispose sur le papier d'une plateforme capable de répondre à une multitude de besoins. Reste qu'avec des consoles qui en font toujours plus comme la Xbox 360 et la future Playstation 3 (que Sony nous vend déjà comme un « hub » numérique), on peut se demander si Intel n'aurait pas dû tirer ses cartouches plus tôt...

Une
histoire
de plate-
forme

Lorsque l'on a l'avantage de contrôler une grosse partie du marché des processeurs, des chipsets et même des cartes mère, il est naturel de vouloir prendre toutes ces pièces pour créer quelque chose d'un peu plus concret. Plus qu'un PC, depuis peu la grande mode est aux plateformes. Vous l'avez compris, il s'agit de rassurer

les consommateurs en apposant un sceau de qualité sur une série de composants que l'on fabrique et qui sont fait pour vivre ensemble. Une stratégie qui s'est révélée ultra-payante avec le Centrino, une marque lancée sans trop de conviction et qui a remporté tous les suffrages. Conscient de cela, Intel prépare depuis quelque temps le lancement de ce qu'on surnomme « Deskrtrino » dans le milieu (son véritable nom de code est Averill), une plateforme adaptée à l'entreprise qui se dévoilera par un jour d'été, sûrement un jeudi. En attendant ce produit, il est temps de faire le tour du VIIV. Qui dit plateforme dit composants matériels. De ce côté Intel n'a rien développé, on est plus proche de la récupération que d'autre chose. Pour le processeur, une seule indication : il doit être dual core. On peut donc piocher aussi bien dans les Pentium D que dans les Core Duo, les puces qui équipent les portables haut de gamme. Si le premier gère le 64 bits, ce n'est pas le cas du second. C'est assez ironique quand on sait que VIIV signifie 64 en chiffres romains (VI = 6, IV = 4). Le constructeur américain ne voulait pas attendre l'arrivée de ses nouveaux processeurs mobiles pour lancer sa plateforme et c'est assez dommage. Côté carte mère, là encore peu de demandes, il faut simplement qu'elle soit au goût du jour avec une sortie son numérique et des codecs HD-Audio. On regrettera que le WiFi ne soit pas obligatoire, il sera optionnel dans la norme VIIV 1.5 prévue pour cet été (avec l'utilisation des puces 3945ABG et 3965ABG d'Intel...).





AMD croit tellement en sa technologie Live qu'ils se sont sentis obligés de rajouter un point d'exclamation au bout...

AMD part en Live !

Inutile de se voiler la face, le concept de plateforme est un véritable coup dur pour AMD qui ne contrôle pas son marché des chipsets. L'obligeant à composer avec le bon vouloir de gens comme nVidia, ULi (pardon, nVidia), VIA et ATI. Des sociétés qui ne sont pas véritablement habituées à synchroniser leurs efforts, même lorsqu'il s'agit d'une cause « supérieure ». AMD tente tout de même de sauver la face avec « Live ! », un concept censé faire écho au VIIV d'Intel. On peut au moins leur accorder l'originalité du nom, la marque d'Intel étant tout sauf évocatrice. Peu d'informations sur les recommandations matérielles, AMD demande des choses comme l'USB et le Firewire pour assurer

une connectivité avec les périphériques externes. L'autre Américain ose évoquer le mot de HDCP, ce protocole d'encryptage qui sera nécessaire, entre autres, pour lire les HD-DVD et Blu-Ray. À condition d'utiliser un système d'exploitation capable de l'exploiter. Côté mécanique, AMD reprend l'idée des processeurs basse consommation, le tout appliqué à des cartes mère fournies par ses partenaires. Vous l'aurez compris, l'annonce d'AMD est assez évasive. Le constructeur pourra-t-il rivaliser avec les produits grand public certifiés VIIV qui ne manqueront pas de déferler (appareils photos et caméras numériques par exemple) ?

conscient que cela ne distingue pas suffisamment ses machines de celles qu'un utilisateur averti pourrait se construire. La mise à jour (version 1.5), prévue pour l'été et évoquée précédemment, intégrera des fonctionnalités censées améliorer le partage de fichiers entre multiples machines. Une bonne idée sur le papier que l'on attendra de voir se concrétiser.

Le retour de la licence globale ?

Impossible de parler de VIIV sans évoquer les services qui sont proposés. Intel dispose d'un certain nombre de partenariats avec des fournisseurs de contenu par Internet. Le but est, bien entendu, de proposer des services de téléchargements légaux pour faire un usage complet de sa machine. En plein dans l'actualité. Pour la France, nous avons droit à des noms assez divers

LA THÉRAPIE COMMENÇA PAR UN FILM TRÈS BIEN, DU TRAVAIL DE PROFESSIONNEL, DIGNE DE HOLLYWOOD



Apple, dessine-moi un PC

De ces recommandations matérielles ressortent deux types de PC assez distincts : on utilisera le Core Duo pour créer des machines compactes dont le design n'est pas sans rappeler pour certaines celui des Mac Mini d'Apple. L'utilisation d'un Pentium D nous pousse vers des boîtiers bien plus encombrants, on est beaucoup plus proche de la machine « desktop » d'antan que d'autre chose. Côté logiciel, là encore Intel ne fait pas dans la dentelle puisque pour pouvoir apposer le sceau VIIV, il faut impérativement ajouter la version Media Center de Windows XP. Un choix justifié par une volonté d'offrir des services additionnels au travers de différents partenaires. Cette limitation n'est pas près de se lever, puisque les roadmaps du géant ne parlent que de Vista Premium pour remplacer Media Center. Les machines sont cependant fournies avec un petit pack logiciel. Dans sa version initiale, il est assez vide. Il ajoute une fonctionnalité inédite d'extinction automatique de la machine (ainsi que des liens vers les différents services sponsorisés) baptisée Quick Resume. Ça, c'est pour la théorie puisqu'en réalité, cela ne fait qu'éteindre le moniteur et autres affichages en façade sur la machine. Une fonctionnalité gérée par un petit fichier DLL tout droit venue de chez... Microsoft. C'est assez léger, et Intel est

comme Metaboli pour les jeux, et Canal Play, le service de streaming de films du groupe Canal+. Ils s'intègrent automatiquement dans Media Center comme des extensions, mais là encore, l'utilisateur averti pourra le faire manuellement. À noter qu'il n'existe pas officiellement en France de plateforme de téléchargement illimité pour la musique, à l'image de ce que Napster et Yahoo! proposent aux États-Unis. Un vide qui devrait être comblé sous peu.

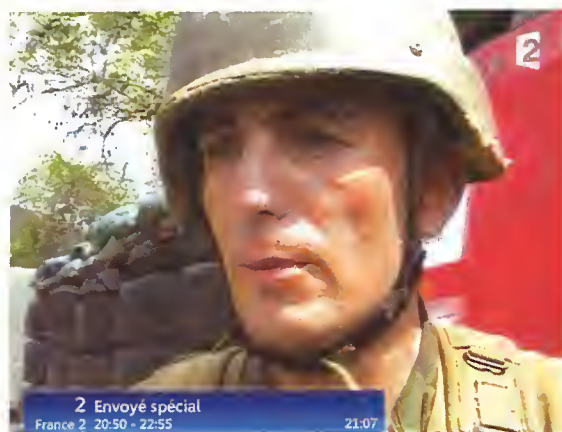
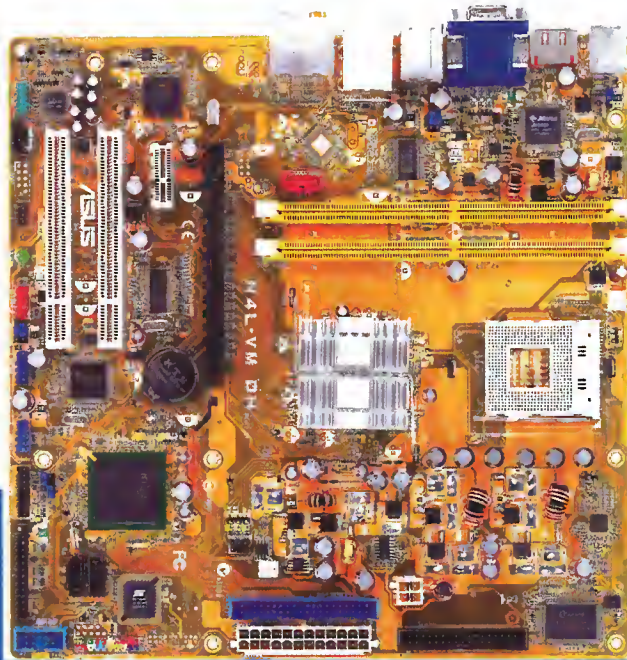
Loue disque dur, peu servi

Tous ces services, vous l'aurez compris, sont basés sur le concept de la location de contenu. Vous ne vous portez pas acquéreur d'un fichier mais d'un droit à la consultation.

L'utilisation de processeurs portables permet de créer des machines que l'on n'a pas honte de mettre dans son salon.

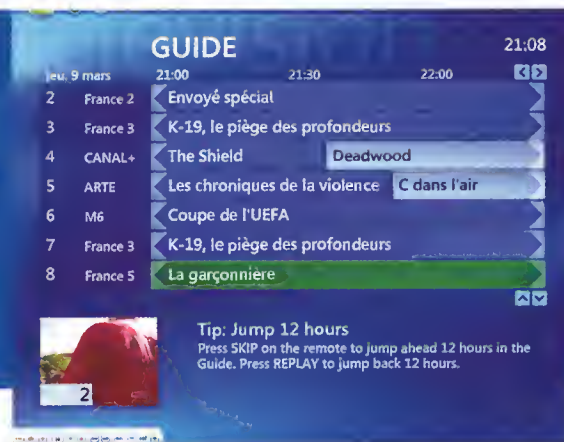


Les premières cartes mère certifiées VIIIV commencent à sortir, ici l'imprononçable N4L-VMDH d'Asus pour processeurs Core Solo et Core Duo.



Seules les cartes tuner TV analogiques et TNT sont utilisables avec Media Center.

son public avec l'impossibilité d'utiliser des cartes satellites alors que des logiciels gratuits comme l'excellentissime Media Portal le font très bien (on pourrait même, sacrilège, utiliser Linux et le très bon MythTV !). Certes, le géant américain nous promet de



Microsoft propose une série de services pour son OS comme un guide TV intégré.

Dans le cas de Napster, il est illimité dans le téléchargement et vous pourrez écouter les titres comme bon vous semble. Pour Canal Play qui repose sur le concept du streaming (le film vous est envoyé de manière progressive par votre connexion Internet), les droits sont plus restreints dans le temps. On se rapproche ainsi du concept de la séance de cinéma chez soi, les affreux qui parlent pendant la projection en moins. Idem pour Metaboli, la plateforme de téléchargement de jeu mise en avant par Intel. Dès que vous vous séparez pour une raison ou une autre de votre abonnement, vous perdez tout le contenu téléchargé. Un concept assez nouveau et qui risque de taquiner quelques esprits. C'est un peu comme une location de voiture, tout dépend du nombre de kilomètres que l'on réalise dans l'année, ce n'est pas forcément plus rentable.

Vivement demain ? Difficile de tracer un bilan de VIIIV tant Intel lui-même semble hésitant sur le sujet. Architectures matérielles dépareillées, utilisation de composants existants et apport logiciel anecdotique : un lecteur avisé pourra faire tout aussi bien en composant sa propre machine. VIIIV a tout de même l'avantage de faire bouger le reste de l'industrie qui commence à proposer des cartes mère dédiées à une utilisation dans des machines de salon. Il en va de même pour les boîtiers « salons » dont les prix chutent (ils étaient jusque-là rares et donc trop chers). En se cantonnant au Media Center de Microsoft, Intel limite

réparer la bétise bientôt, mais c'est un discours que l'on entend depuis plus de deux ans. Pas vraiment adapté au jeu, moins pratique qu'une console, il ne reste à VIIIV que l'attrait du magnétoscope numérique, il est vrai, fort pratique. L'arrivée de machines de salon utilisant des processeurs pour portables est malgré tout une excellente idée. Dommage qu'Intel la gâche dans un concept un peu trop fourre-tout.

Je ne sais pas pourquoi, mais je crois que cette capture d'écran va me valoir quelques vannes à la rédac...



offre spéciale
ABONNEZ-VOUS !

à

Joystick

et recevez un jeu surprise !



2 ans, 22 numéros

pour vous
72 €
seulement

+ un jeu PC surprise !*

*dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

PM80

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Mame - 75164 Paris Cedex 19

☐ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 2 ans - 22 n° au prix de **72 €*** et vous recevez un jeu PC surprise.
Je choisis la version ☐ CD ou ☐ DVD au lieu de 143 €

Future
MEDIA WITH PASSION

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bleue ☐ n°

Expire le : Cryptogramme :

(validité minimale : 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Afin de traiter au mieux votre abonnement, merci de compléter les informations ci-dessous : ☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr

Nom* :

Prénom* :

Adresse* :

Code Postal* :

Ville* :

Date de naissance :

e-mail :

Téléphone :

* champs obligatoires

Pour mieux vous connaître, merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PlayStation ☐ PSP ☐ Game Cube ☐ GBA ☐ X-Box ☐ X-Box 360

☐ DS-Nintendo. De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

* Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/06 hors n° double & spéciaux). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/2006, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 Fax 01 42 00 56 92) ou par mail abofuture@diplinfo.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

top HARD

Un, deux, un, deux, test micro. Ici Eniefac, le leader masqué du MCEPMM (Mouvement Contre les Éditors qui Parlent de Mouettes et de Météo).

Encore une fois, C_Wiz a cédé à son amour des bestioles à plume. Il faut que cela cesse. Envoyez dès maintenant des courriers de protestation en demandant explicitement des éditos hard.

Des trucs durs. Qui parlent de bits, de puces et de lcd (carrément). Ne cessons pas la lutte !

La victoire est possible ! *cris de la foule en délire*

C_WIZ

Le processeur

Encore une fois, c'est l'accalmie dans le monde des processeurs. Tout le milieu commence à spéculer sur ce que contiendra le Conroe, la prochaine bombe d'Intel, qui pourrait bien les remettre dans la course aux performances. Surtout dans les jeux, le domaine qui nous intéresse, car il ne faut pas se faire d'illusions : les Pentium 4 sont définitivement à bout de souffle. Leur passage au 0.065 micron ne fait pas de miracles (la série 6x1), mais on y passe quand même dans le top, dissipation thermique oblige.

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/Socket 939), 160 euros TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939) 200 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz / Socket 775), 200 euros TTC environ.

Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket 939), 290 euros TTC environ, ou Intel P4 641 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 260 euros TTC environ.

La carte mère

Le choix d'une bonne carte mère est primordial pour obtenir une expérience satisfaisante de son PC. À vouloir économiser une poignée d'euros en prenant une marque alternative, on se retrouve parfois avec des problèmes de stabilité et autres horreurs qu'une nouvelle version de BIOS ne peut pas forcément fixer. Le chipset est une chose, le talent des ingénieurs pour en faire une plateforme stable en est une autre. Préférence naturelle au nForce 4, largement éprouvé et dont on connaît les éventuels écueils. Le modèle d'ASRock reste une bonne affaire pour les budgets serrés qui ont encore besoin d'un port AGP.

Config 1 : Config 1 : ASRock 939Dual-SATA2 (ULI M1695/Socket 939), environ 70 euros TTC.

Config 2 : ASUS A8R-MVP (RS482, M1575/Socket 939), environ 120 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.

Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

Le moniteur

Malgré une forte présence dans les premiers Salons de l'année, les moniteurs 16/9 se font encore rares dans les échoppes. En attendant que leurs prix baissent, nous allons rester sur les 19 pouces traditionnels qui conservent les meilleurs rapports qualité/prix. Avec des modèles particulièrement adorables chez Viewsonic, qui maîtrise très bien son sujet. Inutile de se laisser berner par les annonces à 2 ou 1 milliseconde, ces dénominations sont beaucoup trop trompeuses.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93S8, environ 260 euros TTC.

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.

Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

La carte son

Pendant que Creative reste dans son univers, d'autres innovent. Je parle de C-Media, une société qui n'est pas habituellement liée aux cartes son haut de gamme. Ils viennent pourtant de sortir une puce son admirable. En plus de faire l'encodage Dolby Digital en temps réel, nous avons droit à l'encodage DTS, ainsi qu'un rapport signal/bruit déliant, mettant une claque à la compétition. Des cartes son équipées de cette puce arrivent sous le nom de X-Plosion, espérons qu'un revendeur charitable les importera, pour le plus grand plaisir de nos oreilles.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.

Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.

Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC / SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

J'allais presque oublier de vous parler de Windows Vista ! Rassurez-vous, la quasi-totalité des matériels que je vous propose ne vous posera aucun problème avec le futur OS de Microsoft. Il n'y a que pour la lecture de HD-DVD et de Blu-Ray que les cartes vidéo et les écrans posent problème. Ils ne sont pas certifiés HDCP et par définition ne seront capables de lire ces contenus qu'en basse résolution. Un point à considérer, même si les films utilisant ces supports à bon escient sont loin d'arriver dans les échoppes.

- MSI Mega 1Bo (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi Bo2.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.

- Siostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.

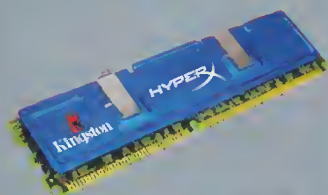
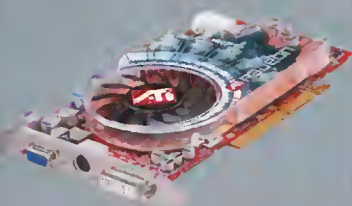
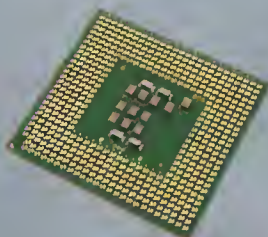
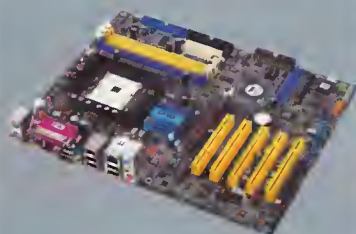
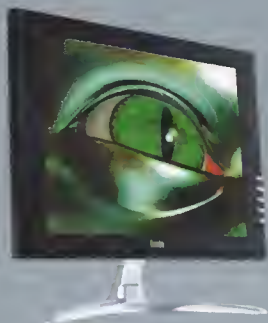
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Avec les déferlantes de titres qui ne sortent que sur DVD, faites-vous une raison ! Certes, quelques gros titres persistent à sortir sur CD, mais comme toutes les reliques du passé, ces vieux disques vont disparaître. Vous n'imaginerez pas installer un logiciel sur une dizaine de disquettes, alors pourquoi vouloir en faire autant avec les CD ?

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.

Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



Le disque dur

Les avancées sont minces dans ce domaine, et les jeux requièrent toujours plus de données. Les technologies de stockage perpendiculaires vont probablement améliorer les débits, mais c'est avec la fusion des mémoires flash et des plateaux que l'on obtiendra les plus gros gains. Un Windows qui charge plus rapidement, bien entendu, mais nos occupations ludiques devraient largement en profiter. Vivement demain.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.

Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC.

Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

La RAM

Après les mouvements du mois dernier, les prix de la Ram restent stables. En tout cas pour la DDR, celle qui nous intéresse, la DDR2 ayant ses propres tourments. Il faudra espérer que les prix se calmeront d'ici l'été, lorsqu'AMD se décidera à emboîter le pas d'Intel. Les versions rapides de la DDR2 restent 50 % plus chères que la mémoire classique pour des gains trop théoriques. Et les Athlon 64 ne feront pas beaucoup mieux que les Pentium. Mais je m'égare, la Ram ! 2 Go pour les grosses configs, c'est le prix à payer pour un confort optimal dans les gros jeux du moment.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.

Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 180 euros TTC.

La carte vidéo

À défaut de reprendre la couronne, les petits gars de nVidia reviennent à ce qu'ils font de mieux : des cartes abordables qui offrent de grosses performances. La 7900 GT ne laisse personne indifférent avec un rapport qualité-prix très élevé. Dans la même tranche, ATI n'a que la X1800 XL à proposer, une carte certes performante, mais il serait temps que le Canadien présente enfin une X1900 XL plus pêchue. Cela ne devrait pas tarder. De la compétition saine et qui fait baisser les prix, cela faisait longtemps que nous n'en avions pas vue...

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.

Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.

Config 3 : ATI Radeon X1800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 350 euros, nVidia GeForce 7900 GT 256 Mo (PCI Express), environ 350 euros TTC.

Le routeur WiFi

Le monde des routeurs commence à se réveiller. Des 2 modèles de Linksys présents dans le Top Hard, la version avec modem intégré était la plus faible. De par ses firmwares rarement mis à jour, mais surtout à cause de la modeste qualité de son modem avec lequel les déconnexions inutiles étaient trop fréquentes. Le WAG354G corrige la donne en ajoutant pour le même prix l'ADSL 2+. Avec une esthétique qui ne fera pas tâche en 2006.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.





שחמט וסדרה



IL Y A VINGT ANS,

L'IDÉE D'UN

« SIMULATEUR DE PERSONNE »

PARRAISAIT DÉLIRANTE.

ÇA N'A PAS EMPÊCHÉ ACTIVISION

D'ESSAYER D'Y PARVENIR...



Il y a bien longtemps, à une époque moins cynique, nous n'avions pas peur de dire des game designers qui avaient réussi qu'ils étaient des génies. De fait, c'était même un qualificatif distribué à beaucoup de jeunes créateurs luttant sur les consoles 8 bits et les ordinateurs du début des années 80 (et qui s'en sortaient très bien, merci beaucoup), le plus souvent par des journalistes excités qui cherchaient à rendre plus romantiques le mirage brumeux de la Silicon Valley. Mais certains méritaient ce titre plus que d'autres. L'un de ces vrais génies était David Crane, l'homme derrière des mégahits comme la série des Pitfall ou encore Ghostbusters, mais aussi l'un des pionniers de la « simulation de vie » avec Little Computer People, apparu sur Commodore 64 en 1985.

Préfigurant le plus grand best-seller PC de tous les temps, la série des Sims, LCP présentait au joueur un appartement de rêve et son habitant, un peu comme un hamster dans une cage, mais en plus spacieux et plus malin. Et c'est tout. Il se contentait d'exister sur votre moniteur avec son petit chien (et malgré le nom People, « les gens », c'était toujours un « il » au singulier, à cause du manque de mémoire). Le tout était étonnamment vivant grâce à des animations naïves, des bribes de voix et des effets sonores amusants, mais aussi par l'intelligence artificielle la plus sophistiquée jamais vue en 1985 dans un logiciel de loisir.

THE MAKING OF

The making of Little Computer People

LITTLE COMPUTER PEOPLE

[FORMAT] C64

[ÉDITEUR] Activision

[DÉVELOPPEUR/PAYS] David Crane,
Rich Gold, James Wickstead Design
Associates/États-Unis

[DATE DE SORTIE] 1985

« Je crois qu'il est juste de dire que LCP avait l'I.A. la plus solide de tous les produits développés pour les premiers ordinateurs personnels », a commenté David Crane lorsque nous l'avons contacté chez Skyworks Technologie (www.skyworkstech.com), où aujourd'hui encore il conçoit et code des jeux vidéo. « À l'époque, je voulais en faire la chose la plus intelligente jamais vue sur ordinateur - peut-être même lui faire passer le Test de Turing - mais ce n'était pas réaliste compte tenu des contraintes de temps de ce business. »

Clairement, observer un petit bonhomme qui vague à ses occupations quotidiennes était déjà amusant en soi, mais la clef de la longévité était de permettre une interaction entre l'utilisateur et son humain domestique. En plus de la possibilité de faire des cadeaux à son LCP (comme des livres ou des disques) et de lui tapoter la tête avec un bras mécanique pour lui faire plaisir, une boîte textuelle en haut de l'écran vous invitait à lui faire des suggestions, comme « joue avec ton ordinateur » ou « nourris le chien ». Et il s'agissait de suggestions, pas d'ordres, il n'était donc pas inhabituel que des propositions qui vous semblaient

parfaitement raisonnables soient rejetées purement et simplement.

« Comme compromis [devant la complexité de la tâche], j'ai donné au LCP le pouvoir de vous ignorer », explique Crane. « C'est devenu un des aspects les plus importants de votre interaction avec ce type. Comme il pouvait choisir (en fonction de sa personnalité et de son humeur) s'il allait obéir ou non à vos demandes, ou même simplement les entendre, vous n'étiez pas capable d'évaluer l'étendue de sa compréhension. C'était magnifique. Juste quand vous commenciez à penser qu'il avait un vocabulaire très limité, il réagissait à vos messages avec un discernement stupéfiant. Vous ne pouviez jamais savoir s'il était dérouté par votre syntaxe ou s'il était énervé après vous et qu'il avait décidé de vous ignorer pour le reste de la journée. »

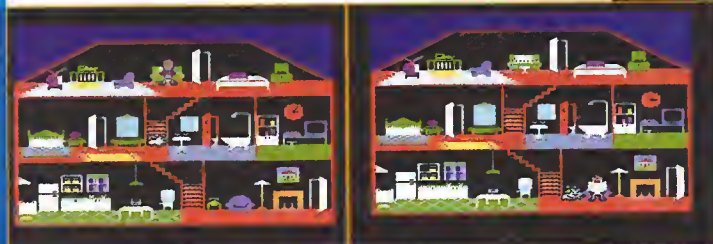
Se faire snober par son LCP était frustrant. Il était là, vivant sur votre écran, consommant votre électricité et baguenaudant à droite et à gauche comme s'il était chez lui. Ce n'était pas la sorte de « jeu » où vous pouviez tricher. Il n'y avait aucune méthode garantie permettant de faire faire ce que vous vouliez à votre LCP, simplement parce qu'il était programmé pour n'en faire qu'à sa tête.

« Plutôt que d'essayer d'anticiper toutes les réactions possibles à un événement, le code qui contrôlait les actions du LCP prenait des centaines de décisions au fur et à mesure », précise Crane. « Et pour chaque décision intervenaient un élément de hasard et une forme de libre choix. Même avec le code lisible en face de moi je ne pouvais jamais prévoir avec certitude ce que le LCP allait faire ensuite. Chaque LCP avait des paramètres de personnalité pour la propreté, les variations d'humeur, les choix d'habillement, la consommation d'énergie et l'appétit - pour n'en citer que quelques-uns. Son humeur, énergie, faim, soif, sens des responsabilités, besoin d'affection, intérêt pour la musique et plein d'autres paramètres étaient continuellement remis à jour. À un moment donné, il était le seul à savoir s'il avait trop soif pour nourrir le chien, par exemple, ou trop fatigué pour manger. En fait, c'était l'un des aspects les plus amusants du développement du cerveau du LCP. Il était tellement complexe que j'étais aussi perdu que n'importe qui pour prévoir son comportement. »

Apprendre à connaître votre LCP, les petites choses qui le faisaient réagir, devenait valorisant. Ses mouvements de tête et ses sourires, même s'il ne s'agissait que de mécanismes de feedback très basiques, s'avéraient remarquablement efficaces. Mais cela allait plus loin encore. « Le plus grand défi dans le développement de LCP était de le faire interagir avec les gens comme avec des égaux. Ce défi imprégnait tous les aspects du développement »,

continue Crane. « Il y a un certain nombre d'avancées techniques que j'ai incorporées dont je suis fier. Juste une : la communication est une rue à double sens. Donc, en plus de comprendre les messages que lui envoie l'utilisateur, le LCP doit également pouvoir communiquer vers lui. J'ai décidé de le faire par l'intermédiaire du courrier.

J'ai donné au LCP deux douzaines d'intérêts, quelques besoins - nourriture, eau, compagnie, etc - et un certain nombre de désirs. Alors quand le LCP s'asseyait devant sa machine à écrire, il avait déjà une liste prédéterminée de messages à faire passer - j'ai faim, je me sens seul, etc. Pour convertir ces pensées en messages écrits, un employé d'Activision a reçu la tâche d'écrire au moins dix variantes de chaque pensée - agressif ou amical, mourant de faim ou légèrement inquiet que le garde-manger soit à moitié vide. Ensuite des lettres étaient compilées à partir de ces centaines de phrases, en fonction de l'état émotionnel,



des préoccupations et de la personnalité du LCP. Le résultat était fantastique. Sans jamais sembler se répéter, le LCP pouvait transmettre ses besoins, ses désirs et ses pensées à son propriétaire. »

Idée brillante, le LCP pouvait aussi vous distraire avec divers jeux de société, y compris le poker, ajoutant une nouvelle couche d'interactivité. Cependant, cet élément faillit bien ne pas être inclus, comme nous l'explique Crane : « Les jeux de cartes furent presque éliminés par manque de temps. J'avais toujours voulu jouer avec le LCP, mais le faire communiquer et lui donner un cerveau prenait déjà tout le temps que j'avais. Heureusement, Steve Cartwright [un collègue chez Activision] était entre deux jeux sur la fin du développement de LCP. J'ai pris le temps de mettre une interface de jeu dans le programme et j'ai donné à Steve les paramètres avec lesquels travailler. Il a été capable de coder les jeux de cartes en quelques semaines et nous avons réussi à introduire son code dans le produit final. »

Construire un jeu doté d'une telle complexité sous le capot prenait du temps - peut-être plus de temps qu'aucun autre jeu de l'époque. Le projet était déjà en développement depuis presque une année quand Crane a commencé à travailler dessus (voir l'encadré « les origines de LCP ») et il réussit à le boucler après douze mois de plus. C'était un projet de deux ans, alors que la plupart des jeux demandaient quatre ou cinq mois. Des délais qui finissaient par coûter très cher.

« Malgré le succès critique, LCP ne fut pas un succès financier », regrette Crane. « Le jeu s'est plutôt bien vendu étant donné la conjoncture de l'époque. Mais à cause de l'avance énorme payée pour en obtenir les droits, plus la durée exorbitante pour en faire un produit vendable, le jeu n'a jamais couvert ses dépenses. Aucune compagnie ne peut survivre en vendant des produits qui coûtent plus cher à développer qu'ils ne rapportent, Activision ne fait pas exception à la règle. »

Ceux qui appréciaient l'approche innovante de Little Computer People se retrouvaient souvent complètement happés par le jeu. Nous connaissons par exemple



de l'histoire d'une femme qui acheta deux C64 supplémentaires de façon à ce que chaque membre de sa famille puisse avoir son propre LCP. « C'était une grand-mère dont les petits enfants venaient à la maison tous les soirs après l'école, en attendant que leurs parents rentrent du travail », s'amuse Crane. « Ils aimaient tellement leur LCP que mamie acheta une disquette pour chacun des trois gamins, ainsi que trois C64s pour que les LCP puissent y vivre. »

Les histoires d'addiction à LCP n'étaient pas rares, ce qui entraîna d'intéressantes histoires de service après-vente pour Activision, se souvient Crane : « En général les possesseurs de LCP pensaient à eux comme à de vraies personnes. Chaque LCP avait un nom - un nom parmi les 256 tirés d'un bouquin « nommez votre enfant » - et ils les appelaient toujours par leur nom. J'entendais : « Tu ne croiras jamais ce que Brian a fait l'autre soir ». Il n'y avait donc rien d'étonnant à ce que les clients nous mettent une pression terrible quand leur jeu plantait. Contrairement aux autres logiciels défectueux où il suffisait de renvoyer une nouvelle disquette, les gens réclamaient « leur Brian à eux ! » (le C64 souffrait d'un bug qui endommageait parfois la disquette pendant la sauvegarde des variables du cerveau du LCP). J'ai dû développer un outil spécial pour le service client afin de réaliser des transplantations de cerveaux sur disquette. Vous pouviez renvoyer votre disquette cassée pour qu'on vous la répare. La machine lisait les paramètres du cerveau de Brian, y compris son apparence, sa personnalité et ses goûts, puis les recopiait sur une disquette neuve. Beaucoup de LCPs furent ainsi restaurés par l'hôpital d'Activision, au grand soulagement de leurs propriétaires. » Grâce à des conversions LCP voyagea vers d'autres ordinateurs 8 bits et 16 bits, mais l'expérience n'alla pas plus loin. Pourtant ce n'est pas ce qu'Activision espérait initialement. « Nous avions des centaines d'idées supplémentaires pour LCP », révèle Crane. « Je voulais vendre de nouvelles maisons, que vous auriez achetées comme add-on. Je voulais que des amis puissent venir vous rendre visite. J'imaginai des immeubles entiers de Little Computer People, interagissant tous sur le même modèle. Nous pensions vendre des disques, de la nourriture, des partitions de piano. La liste était vraiment très longue. C'est un peu triste, parce que nous pensions vraiment que ce concept pouvait créer de nouveaux produits pendant des années. » Vous vous souvenez ce que nous disions au sujet de LCP préfigurant les Sims ? Le concept était bon, c'est juste le public qui n'était pas encore prêt apparemment. Mais Crane ne semble pas être le genre de designer/codeur/pionnier à avoir des regrets, il se souvient de LCP avec satisfaction. « Je suis assez fier du niveau d'interactivité que nous avons réussi à introduire, étant données les contraintes de temps et de mémoire du produit. Il y avait suffisamment d'interaction dans le programme final pour que chaque Little Computer People semble intelligent, et même, presque... humain. C'est un souvenir puissant, la preuve en est que vingt ans plus tard je suis toujours créateur de jeux vidéo. Je ne peux continuer à faire ça après toutes ces années que parce que je crois que des gens ont vraiment pris un peu de plaisir grâce à mon travail. De tous les jeux que j'ai développés, Little Computer People est probablement celui qui a engendré le plus d'attachement émotionnel et ce sont des émotions très positives. Alors malgré le fait que le produit ne fut pas un succès commercial, je considère que c'était un effort qui valait le coup et qu'il s'agissait d'une contribution positive à l'évolution des jeux vidéo. »

TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR ATOMIC - EDGE N°147

LES ORIGINES DE LCP

Certaines personnes croient (à tort) que LCP est le fruit du travail du seul David Crane. Il nous explique la véritable histoire derrière le projet.

« LCP est le plus atypique de tous mes jeux, tout simplement parce qu'il est le fruit de l'imagination d'un autre. La contribution d'autres créateurs au concept sur lequel LCP se base est connue, mais souvent négligée. Pour que personne ne soit oublié cette fois-ci, je vais vous résumer l'histoire du projet.

Rich Gold, un ingénieur, artiste, designer, écrivain et dessinateur, a eu l'idée de créer ce qu'il appelait un « humain domestique », dans la lignée des « cailloux domestiques » des années 70 (NDLR : tous des drogués !). Ce devait être une sorte d'aquarium, une vue non-interactive de la vie d'une créature artificielle se livrant à ses activités quotidiennes, indifférente à l'observateur humain. Rich leva un capital pour financer son développement et embaucha un développeur de la côte Est, James Wickstead Design Associates, pour réaliser son concept. Les programmeurs et les designers de Wickstead, dont plusieurs ont ensuite poursuivi leurs contributions dans le business du jeu vidéo, affinèrent le concept et développèrent l'apparence de l'Humain Domestique et de la maison dans laquelle il vivait. À ce moment-là, Rich tenta de trouver un distributeur pour l'Humain Domestique. Personne n'en voulait. Le produit n'était pas jugé vendable et aucun distributeur ne s'y intéressait - ils pensaient avec raison que personne n'allait raccorder son Commodore à la télé, éteindre son programme favori puis ensuite rester assis pendant des heures devant un aquarium non-interactif. S'il avait fait surface dix ans plus tard, quand il y avait un PC sur tous les bureaux, l'Humain Domestique aurait pu devenir le meilleur économiseur d'écran jamais créé. Mais sur le marché des jeux vidéo des années 80, il ne pouvait pas espérer mieux que réaliser quelques ventes pour son originalité.

Activision, l'un des plus gros distributeurs de jeux vidéo en activité, était l'une des entreprises que Rich approcha. Le président d'Activision, Jim Levy, pensa qu'il y avait assez d'intérêt dans le concept pour qu'il me l'apporte et me demande mon avis. Ce que je vis alors n'était pas un caillou domestique, mais les débuts d'une simulation de forme de vie interactive. Je proposais de pousser le projet un cran au dessus. Activision acheta le projet, non pas comme jeu terminé prêt à être distribué, mais comme point de départ du premier produit interactif de type Sim. Rich reçut une grosse somme d'argent - juste pour couvrir l'énorme dette qu'il devait à Wickstead - ainsi que des royalties sur ce qu'Activision et moi pourrions finalement développer à partir de sa graine d'idée.

Ainsi débuta l'un des challenges de programmation les plus difficiles de ma carrière. J'ai conservé les graphismes de la maison et du personnage, ainsi que les effets sonores et la musique. Mais je devais me débrouiller avec les dizaines de milliers de lignes de code d'autres programmeurs et c'est le cauchemar de tous les programmeurs, quelle que soit la qualité de l'écriture du code. J'ai eu plusieurs conflits avec Rich au sujet de l'interactivité. Il maintenait qu'ajouter de l'interactivité était contraire au concept même du caillou domestique, alors que j'étais fermement décidé à essayer de simuler une forme de vie artificielle.

Les défis techniques étaient tout aussi décourageants. Activision personnalisait chaque disquette à la conception, de façon à ce que chaque LCP soit unique. Je devais créer et programmer des personnalités et des paramètres d'humeurs uniques afin de rendre tous les LCP différents. J'avais besoin de les faire communiquer avec leur propriétaire à l'aide de phrases complètes, grammaticalement correctes et toujours différentes. Et pendant que d'autres investissaient des milliards de dollars dans le développement de véritables intelligences artificielles, je devais écrire un programme pour C64 qui décompose et interprète des commandes d'anglais courant, entrées par l'utilisateur à l'aide de son clavier... »



ET POKE ET PEEK

Waaah, Duke Nukem en couverture. Ça rappelle des souvenirs hein ? Non, ne tentez pas de compter les années : vous attendez la suite depuis trop longtemps. Comme tout le monde. Dire que Quake 4 est (malheureusement) déjà sorti alors que le premier était à peine en preview dans ce numéro 70. Le monde est décidément trop injuste.

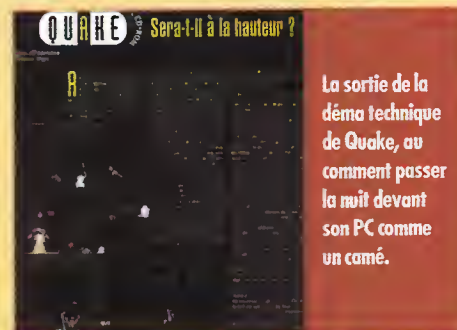
Dingue ça, dans les news, on trouve des trucs du genre « Macintosh annonce System 7.5 Update 2.0... » avec tout plein d'infos techniques. Bon, Macintosh il n'annonce pas grand-chose, c'est plutôt Apple qui s'y colle. Mais du coup ça me rassure, je pourrais vous en refourguer plein, du Mac dans Joy. Après tout, ça fait des années que ça dure. Quoi NON ? Grmbl, j'y arriverai, si si, j'y arriverai... Page 24, ZE exclu : 8 images pour baver sur ce que sera Ultima IX, prévu pour une sortie au printemps 1997. Hahah, printemps 1997 ! Il a le sens de l'humour Lord British, mais oser faire croire ça à Moulinex, c'était pas très sympa, vu que le jeu est finalement arrivé pour Noël 1999. Un « léger » retard quoi. Dans le texte, il est quand même écrit que Richard Garriott ne voulait pas se laisser avoir par des bêtes contraintes de temps, c'était un indice. En revanche, la rumeur d'un éventuel Ultima Underworld III, sur cette même page, elle m'a fait rêver. Ça fait 10 ans, et j'attends toujours...

COUP D'ŒIL DANS LE RÉTRO

Page 40, 4 pages de reportage sur Toy Story sont là pour nous expliquer à quel point la 3D temps réel a du boulot devant elle pour rivaliser avec le précalculé. Une image de l'interface du soft utilisé pour réaliser le film force le respect (le mot ergonomie n'est pas



On ne dirait pas comme ça, mais la colonne à droite, c'est le nétra de la 3D0.



La sortie de la déma technique de Quake, au comment passer la nuit devant son PC comme un camé.

vraiment celui qui me vient à l'esprit). Quand on voit les visuels de Quake Wars ou d'Oblivion en 2006, on se dit qu'effectivement, 10 ans ont permis de « presque » avoir en temps réel ce qu'il fallait calculer pendant des semaines en 1996. Anecdote amusante, et sans aucun rapport avec Toy Story : la rubrique Internet est signée par un certain Fabien Deleval. Qui sera ensuite plus connu des fans du mag sous le nom de Bob Arctor.

COME GET SOME !

Les tests s'ouvrent sur les 10 pages de Duke Nukem, qui récolte tranquillement



95% en intérêt. Logique. Juste après, bizarre, un dossier de 10 pages (oui, encore) vient se perdre dans les tests pour expliquer comment monter un réseau pour jouer entre potes. Ça sent le manque d'actu, assez typique au mois d'avril. Ça arrivait même en 1996. Les tests qui suivent confirment mon impression, avec en bourse collector du mois l'immanquable Lode Runner Online qui mange un 20%. Seul Descent 2, testé par Fishbone, sauve l'honneur avec 85%. Tiens, du reste Fish avait dû faire un truc pas gentil ce mois-là, car il écope aussi de la preview de Battle Cruiser 3000 AD. Il s'en sort avec une classe que je lui envie depuis des années. Page 100, un des premiers dossiers sur les cartes 3D de Joy : 6 pages pour découvrir que la meilleure carte du moment, la Diamond Edge 4 Mo dont l'utilité est relative à l'époque, coûte quand même 4500 francs. 680 euros. En 1996 ! Finalement, elle n'est pas si chère cette X1900 XTX...

CAFÉINE



Quand c'est pourri, il faut en rire. La devise de Stick depuis des années. Désolé pour les développeurs qui souffrent...

**Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...**

3615 joystick

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

un simple coup de fil pour avancer...

0 892 687 500

0,34€/min

AAT SHOP



08.71.27.02.51
PRIX APPEL LOCAL



intel



Pentium D 64bits
FSB-800 Dual core

920D 2,8GHz	281 €
930D 3,0GHz	366 €
940D 3,2GHz	469 €

ULTRA SILENCE

ASUS

GeForce 6600 Silencer

TD 128Mo	105 €
TD 256Mo	115 €

GeForce 6600 GT Silencer :

HTD 256Mo + jeux	185 €
------------------	-------

Puissance, qualité et connectivité optimales

CREATIVE
Carte son

Sound Blaster X-Fi

XtremeMusic	119 €
Platinum	175 €
Fatal1ty FPS	219 €
Elite Pro	299 €

KIT Upgrade AMD



ASUS K8V-X SE
+ AMD Sempron 2600+
+ 512Mo DDR-400

179 €

ASUS A8N-E
+ AMD XP 64 3000+
+ 1024Mo DDR-400

366 €

A partir de 24 €

DDR2



DDR-400

533MHz CL4

400MHz CL3

256Mo	33 €*1
512Mo	61 €*1
1Go	119 €*1

256Mo	29 €*2
512Mo	50 €*2
1Go	99 €*2

*1 du 27/03 au 9/04

*2 du 10/04 au 27/04

KIT Upgrade INTEL



ASUS P5P800-SE
+ Celeron 2.8GHz
+ 512Mo DDR-400

218 €

ASUS P5P800-SE
+ P4 630 3.0GHz
+ 512Mo DDR-400

338 €



2ms
DVI

SAMSUNG

Les moniteurs LCD 2ms + DVI

17" 740BF 315 €

19" 940BF 390 €



Sacoche et souris offertes

A partir de 915 €

A6U-B026H	915 €
A6K-Q023H	939 €
A6VC-Q024H	1029 €
A6VA-Q038H	1295 €
A6K-Q014H	1229 €

IDE

160Go	76 €*1
200Go	87 €*1
250Go	99 €*1

*1 du 27/03 au 9/04

SATA2

250Go	105 €*2
300Go	128 €*2
400Go	223 €*2

*2 du 10/04 au 27/04

Maxtor



aAT Lyon 22 Avenue Jean Jaures 69007 Lyon

04 78 58 53 58 lyon@aatshop.fr

aAT Dijon 6 boulevard Clemenceau 21000 Dijon

03 80 72 01 32 dijon@aatshop.fr

aAT Nancy 72 rue Raymond Poincare 54000 Nancy

03 83 94 09 64 nancy@aatshop.fr

aAT Rennes 276 rue Chateaugiron 35200 Rennes

02 99 50 17 00 rennes@aatshop.fr

IWT Tours 59 avenue grammont 37000 Tours

02 47 05 92 92 tours@aatshop.fr



commercial@aatshop.fr

* Voir sur notre site internet du 27/03/2006 au 27/04/2006 les offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

La config' "Jeu Avancé"



1289 €

Ecran **HYUNDAI** ImageQuest 19" LCD B90A, boîtier **COOLER MASTER** Centurion 5 Noir/Silver, alimentation **ANTEC** True-Power 2.0 430 Watts, carte mère **GIGABYTE** K8N-SLI, processeur **AMD** Athlon 64 3200+, mémoire **KINGSTON** 1Go DDR-400 PC3200, carte graphique **SAPPHIRE** Radeon X800 GTO 512Mo PCI-Express, disque dur **MAXTOR** 200Go SATA 8Mo de cache, graveur DVD±RW **NEC** ND-4551 16x noir, clavier **LOGITECH** Deluxe Keyboard, souris **LOGITECH** optique MX518, dissipateur processeur **ZALMAN** CNPS7700-AICu, kit d'enceintes **ALTEC LANSING** VS3151 et bien plus encore sur notre site internet



Jeu Economique



999 €

Ecran **HYUNDAI** ImageQuest 19" LCD B90A, boîtier **HEDEN** B9805CA Noir, **MSI** K8N NEO-FSR, **AMD** Sempron 3000+, mémoire **KINGSTON** 1Go DDR-400, **POWERCOLOR** X800 GT 256Mo PCI-Express, disque dur **MAXTOR** 160Go, graveur DVD±RW **NEC** ND-4551 16x noir, clavier/souris **LOGITECH** EX110, kit d'enceintes **ALTEC LANSING** VS2221 et bien plus encore sur notre site internet



Jeu Expert

1919 €



Ecran **HYUNDAI** ImageQuest 19" LCD B90A, boîtier **THERMALTAKE** Xaser Tsumani VA3000SWA, **MSI** K8N NEO4 Platinum, **AMD** Athlon 64 3500+, **CORSAIR** 2Go DDR-400, **ASUS** GeForce 7800GT 256Mo, **MAXTOR** 300Go SATA, graveur DVD±RW **NEC** ND-4551 16x noir, clavier/souris **LOGITECH**, kit d'enceintes **ALTEC LANSING** VS3151 et bien plus encore sur notre site internet



Jeu de Luxe



3449 €

Boîtier **COOLER MASTER** WaveMaster Noir, **ASUS** A8N-SLI Premium, Processeur **AMD** Athlon 64 X2 4800+, 4Go de mémoire **CORSAIR**, 2 **ASUS** GeForce 7800GTX 256Mo DDR3 PCI-Express, 2 disques durs **WESTERN DIGITAL** RAPTOR 74Go 10000tpm, disque dur **MAXTOR** 300Go, graveur DVD±RW **PLEXTOR** PX-755A noir, kit clavier/souris **LOGITECH** LX700 et bien plus encore sur notre site internet



Jeu confirmé



1179 €

Boîtier **ANTEC** SLK 2650 BQE, **ASUS** A8N-SLI Deluxe, **AMD** Athlon 64 3500+, mémoire **CORSAIR** 1Go DDR-400, **ASUS** GeForce 7800GT 256Mo DDR3 PCI-Express, disque dur **MAXTOR** 200Go SATA, graveur DVD±RW **NEC** ND-4551, clavier **LOGITECH** Internet Pro Keyboard, souris **LOGITECH** MX-518, kit d'enceintes **CREATIVE** Inspire 5.1 T6060 et bien plus encore sur notre site internet



Les options disponibles...

Multifonction **EPSON** RX700359€
Imprimante **CANON** IP 420099€
LOGITECH QuickCam Fusion79€
Enceintes **CREATIVE** T606069€
Moniteur **BENQ** FP91GX299€

Logiciel **WINDOWS XP PRO SP2**159€
Kit clavier/souris **LOGITECH** MX3100/MX1000169€
MiniDigitalTV USB TNT ADS-TECH59€
Installation système d'exploitation si achat d'un **WINDOWS XP SP2**60€

VIVEZ L'AVÈNEMENT DE
L'ÂGE DES HÉROS !

Spellforce 2

SHADOW WARS

« TECHNIQUEMENT, ÇA S'ANNONCE CINQ MILLE FOIS PLUS BEAU » joystick

- Un jeu novateur associant jeu de rôles et stratégie en temps réel.
- Système Click'n'Fight et boutons Quick Action : un nouveau système de contrôle révolutionnaire garantissant une action immédiate et offrant de nouvelles finesses tactiques.
- Lancez-vous dans une quête épique tissée autour d'un scénario captivant, garantissant plus de 50 heures de jeu, et découvrez une myriade de quêtes secondaires.
- Faites votre choix parmi une multitude de capacités et de sorts magiques différents, offrant d'innombrables combinaisons pour le développement de votre personnage.

12+

www.pegi.info



© 2003-2006 by Phenomic Game Development. Published by JoWood and Deep Silver, division of Koch Media.



PROFITEZ DE NOTRE OFFRE
D'ABONNEMENT

1 an / 11 numéros

3,50 €
par numéro
au lieu de 6,50€*

soit
46%*
de réduction

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB80

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.**

JE CHOISIS LA VERSION ☐ CD ☐ OU ☐ DVD

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr
Nom* : _____
Prénom* : _____
Société : _____
Adresse* : _____
Code Postal* : _____ Ville* : _____
Adresse email : _____
Tél : _____
Date de Naissance : _____

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

☐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future

☐ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB _____

Expire le _____ (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme _____

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous ; ☐ PC ☐ Mac
Quelle console utilisez-vous : ☐ PlayStation ☐ PSP ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox ☐ Xbox 360 ☐ DS Nintendo



Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/04/2006. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/03/05). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'à des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France - Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ☐